Jean-Pierre Vernant



El universo, los dioses, los hombres

El relato de los mitos griegos

ANAGRAMA
Colección Argumentos

Jean-Pierre Vernant cuenta los mitos de la Grecia antigua, evoca los orígenes del universo, la guerra de los dioses y las relaciones que la humanidad no ha dejado de mantener con lo divino. Desde la castración de Urano a las artimañas de Zeus, desde la invención de la mujer al viaje de Ulises, desde las aventuras de Europa al destino cojitranco de Edipo y a la persecución de las Gorgonas, el autor presta nueva voz a estos viejos mitos siempre vivos. Jean-Pierre Vernant, que ha consagrado su vida a la mitología griega, nos permite así descifrar mejor su sentido a menudo múltiple. La originalidad de este libro estriba en la coincidencia entre el narrador y el sabio.

Vernant escribe en el prefacio: «En este libro, me complacía darle al lector, directamente, de boca a oreja, algo de aquel universo griego al que me he dedicado y cuya supervivencia en cada uno de nosotros se me antoja, en el mundo actual, más necesaria que nunca. Me gustaba también que esa herencia le llegara oralmente, a la manera de lo que Platón denomina "fábulas de nodriza", a la manera de lo que se transmite de una generación a la siguiente al margen de cualquier enseñanza oficial. [...] He intentado explicar cómo podría seguir perpetuándose la tradición de esos mitos, la voz que, en otros tiempos, durante siglos, se dirigía directamente a los oyentes griegos. Quería que, ahora callada, hablara de nuevo a los lectores actuales, y que, al menos en algunas páginas de este libro –¡ojalá lo haya conseguido!–, fuera la misma, a modo de eco, la que resonara.»

«Sorprendente desafío de Vernant: la mitología griega contada como una novela» (Marc Ragon, *Libération)*.

«Desde hace cuarenta años, Jean-Pierre Vernant se ha asignado una misión: hacer revivir la herencia griega. Con este libro se convierte en narrador: relata con un verbo y una truculencia inigualables, algunos de los grandes mitos griegos» (François Busnel, *Le Magazine Littéraire)*.

«Jean-Pierre Vernant ha escrito un libro magnífico, destinado a todo el mundo» (Didier Eribon, *Le Nouvel Observateur)*.

«Si la forma de esta obra es voluntariamente muy atractiva, el fondo no puede ser más serio» *(L'Histoire)*.

«Un libro exactamente único, una obra maestra de la literatura de la ciencia, escrita con un don magnífico de relatar y esclarecer» (L. Guissard, *La Croix)*.

Jean-Pierre Vernant es profesor honorario en el Collège de France y uno de los mayores helenistas del siglo, con extraordinario prestigio académico. Entre sus libros publicados en español figuran *Mito y tragedia en la Grecia antigua* (en colaboración con Pierre Vidal-Naquet), *Mito y pensamiento en la Grecia antigua*, *Mito y religión en la Grecia antigua*, *Mito y sociedad en la Grecia antigua* y *Los orígenes del pensamiento griego*.

www.anagrama-ed.es

Jean-Pierre Vernant

El universo, los dioses, los hombres

El relato de los mitos griegos

Traducción de Joaquín Jordá





EDITORIAL ANAGRAMA
BARCELONA

Título de la edición original:
L'Univers, les Dieux, les Hommes. Récits grecs des origines

Diseño de la colección:
Julio Vivas
Ilustración: detalle de crátera ática, 570 a.C.,
Museo Arqueológico de Florencia

cultura Libre

ISBN: 84-339-6141-1
Depósito Legal: B. 36023-2000

Printed in Spain

Liberduplex, S.L., Constitució, 19, 08014 Barcelona

PREFACIO

Érase una vez... Éste era el título que en un principio había pensado dar al presente libro. Al final decidí sustituirlo por otro más explícito. Pero, al iniciar la obra, no puedo dejar de evocar el recuerdo al que respondía ese primer título y que señala el origen de estos textos.

Hace veinticinco años, cuando mi nieto era todavía niño y pasaba sus vacaciones con mi mujer y conmigo, se había establecido entre nosotros una regla tan imperiosa como el arreglo personal y las comidas: todas las noches, llegada la hora de que Julien se acostara, le oía llamarme desde su habitación, a menudo con cierta impaciencia: «¡Jipé, el cuento, el cuento!» Me sentaba a su lado y le contaba una leyenda griega. Rebuscaba sin excesivo esfuerzo en el repertorio de mitos que me entretenía en analizar, desmenuzar, comparar e interpretar para intentar entenderlos, pero que yo le transmitía de otra manera, sin reflexionar, tal como se me ocurrían, igual que un cuento de hadas, sin más preocupación que seguir en el transcurso de mi narración, del principio al final, el hilo del relato en su tensión dramática: érase una vez... Julien, al escucharla, parecía feliz. Yo también. Me complacía entregarle directamente, de boca a oreja, algo de aquel universo grie-

go al que me he dedicado y cuya supervivencia en cada uno de nosotros se me antoja, en el mundo actual, más necesaria que nunca. Me gustaba también que esa herencia le llegara oralmente, a la manera de lo que Platón denomina «fábulas de nodriza», a la manera de lo que se transmite de una generación a la siguiente al margen de cualquier enseñanza oficial, sin transitar por los libros, para constituir un bagaje de actitudes y saberes *hors texte:* desde las reglas de la buena educación en el habla y el comportamiento, es decir los buenos modales, hasta técnicas corporales como los modos de caminar, de correr, de nadar, de montar en bicicleta, de escalar...

Es cierto que mostraba una considerable ingenuidad al creer que contribuía a mantener viva una tradición de antiguas leyendas ofreciéndoles cada noche una voz para contarlas a un niño. Pero recordemos que era una época –me estoy refiriendo a los años setenta– en que el mito contaba con el viento a favor. Después de Dumézil y de Lévi-Strauss, la fiebre de los estudios mitológicos se había apoderado de un puñado de helenistas, del que formaba parte, y nos habíamos lanzado a la exploración del mundo legendario de la antigua Grecia. A medida que avanzábamos y nuestros análisis progresaban, la existencia de un pensamiento mítico de carácter general parecía cada vez más problemática, y nos sentíamos propensos a preguntarnos: ¿qué es un mito? O, más exactamente, habida cuenta de nuestro campo de investigación: ¿qué es un mito griego? Un relato, sin duda. Pero había que saber cómo se habían constituido, establecido, transmitido y conservado esos relatos. Ahora bien, en el caso griego sólo nos han llegado al final de su carrera y en forma de textos, los más antiguos de los cuales se encuentran en obras literarias pertenecientes a los más diversos géneros –epopeya, poesía, tragedia, historia, incluso filosofía–, y, además, a

excepción de la *Ilíada,* la *Odisea* y la *Teogonía* de Hesíodo, aparecen casi siempre dispersos, de manera fragmentaria, a veces meramente alusiva. Hasta una época tardía, a comienzos de nuestra era, no reunieron unos eruditos esas tradiciones múltiples, más o menos divergentes, para presentarlas unificadas en un mismo corpus, alineadas las unas con las otras igual que si estuvieran en los estantes de una *Biblioteca,* por recuperar el título que Apolodoro adjudicó precisamente a su repertorio, convertido en uno de los grandes clásicos de la materia. Así se constituyó lo que se ha convenido en llamar la mitología griega.

No cabe duda de que mito, y mitología, son palabras griegas, vinculadas, por tanto, a la historia helena y a determinadas características de esa civilización. ¿Cabe concluir, pues, que al margen de ella no son pertinentes y que el mito, y la mitología, sólo existen en la forma y el sentido griegos? Todo lo contrario. Para que las leyendas helénicas puedan ser entendidas es necesaria su comparación con los relatos tradicionales de otros pueblos, pertenecientes a culturas y a épocas muy diferentes, trátese de China, la India, el Próximo Oriente antiguo, la América precolombina o África. Si la comparación se ha impuesto, se debe a que esas tradiciones narrativas, por muy diferentes que sean, presentan entre sí y en relación al caso griego suficientes puntos comunes para emparentarlas. Claude Lévi-Strauss pudo afirmar, por ser algo evidente, que un mito, independientemente de su origen, se reconoce a primera vista como tal sin que haya peligro de confundirlo con otras formas de relato. Es muy clara, en efecto, la distancia respecto al relato histórico, que en Grecia se constituye, en cierto modo, *contra* el mito, en la medida en que se ha presentado como la relación exacta de acontecimientos suficientemente próximos en el tiempo para que unos testimonios fiables pudiesen certificarlos. En cuanto al re-

lato literario, se trata de una pura ficción, que se presenta abiertamente como tal y cuya virtud reside de modo fundamental en el talento y la pericia de quien la escribe. Estos dos tipos de relato son atribuidos, por lo general, a un autor que asume su responsabilidad y los comunica con su nombre, en forma de escritos, a un público de lectores.

Nada tienen que ver, por tanto, con la condición del mito. Éste se presenta en forma de un relato procedente de la noche de los tiempos, preexistente a cualquier narrador que lo recoja por escrito. En ese sentido, el relato mítico no depende de la invención individual o la fantasía creadora, sino de la transmisión y la memoria. Este vínculo íntimo y funcional con la memorización acerca el mito a la poesía, que, en su origen, en sus manifestaciones más antiguas, puede confundirse con el proceso de elaboración mítica. El caso de la epopeya homérica es, desde este punto de vista, ejemplar. Para tejer sus relatos sobre las aventuras de héroes legendarios, la epopeya utiliza al principio los métodos de la poesía oral, compuesta y cantada ante los oyentes por generaciones sucesivas de aedas inspirados por Mnemósine, la diosa de la memoria, y hasta mucho después no es recogida por escrito en una redacción encargada de establecer y fijar el texto oficial.

Incluso en la actualidad, un poema carece de existencia si no es hablado: hay que sabérselo de memoria y, para darle vida, recitarlo con las silenciosas palabras de la voz interior. El mito sólo permanece vivo si sigue siendo contado, de generación en generación, en el transcurso de la existencia cotidiana. En caso contrario, relegado al fondo de las bibliotecas, fijado en forma de textos, se convierte en referencia erudita para una élite de lectores especialistas en mitología.

Memoria, oralidad, tradición: éstas son las condiciones de existencia y supervivencia del mito. Y le imponen

algunos rasgos característicos que se ven con más claridad si mantenemos la comparación entre el ámbito de lo poético y el de lo mítico. El papel que atribuyen, respectivamente, a la palabra muestra que entre ellas hay una diferencia esencial. Desde que en Occidente, con los trovadores, la poesía se hizo autónoma y se separó no sólo de los grandes relatos míticos, sino también de la música que la acompañaba hasta el siglo XIV, se convirtió en terreno específico de expresión del lenguaje. Cada poema constituye a partir de entonces una construcción singular, muy compleja, polisémica, sin duda, pero tan estrictamente orgánica, tan vinculada en sus diferentes partes y en todos sus niveles, que debe ser memorizada y recitada tal cual es, sin omitir ni cambiar nada. El poema permanece idéntico a través de todas las manifestaciones que lo actualizan en el espacio o el tiempo. La palabra que da vida al texto poético, en público para unos oyentes o en privado para sí, tiene una figura única e inmutable. Una palabra modificada, un verso omitido, un ritmo traspuesto, y todo el edificio del poema se desmorona.

El relato mítico, a diferencia del texto poético, no sólo es polisémico en sí mismo por sus múltiples planos de significación. No está fijado de forma definitiva. Siempre hay variantes, múltiples versiones que el narrador tiene a su disposición y elige en función de las circunstancias, el público o sus propias preferencias, y donde puede cercenar, añadir o modificar si así se le antoja. Mientras una tradición legendaria oral permanece viva, es decir, influye en la manera de pensar de un grupo y en sus costumbres, esa tradición cambia: el relato permanece parcialmente abierto a la innovación. Cuando el mitólogo anticuario la encuentra en sus postrimerías, ya fosilizada en textos literarios o doctos, como en el caso griego, cada leyenda exige de él, si quiere descifrarla correctamente, que su investiga-

ción se amplíe, paso a paso: de una de esas versiones a todas las demás, por ínfimas que sean, sobre el mismo tema, después a otros relatos míticos próximos o lejanos, e incluso a otros textos pertenecientes a sectores distintos de la misma cultura –literarios, científicos, políticos, filosóficos–, y finalmente, a narraciones más o menos similares de civilizaciones alejadas. En efecto, lo que interesa al historiador y el antropólogo es el trasfondo intelectual que revela el hilo de la narración, el bastidor sobre el cual se teje lo que sólo puede ser descubierto mediante la comparación de los relatos y la consideración de sus diferencias y sus semejanzas. Las observaciones que Jacques Roubaud formula de manera tan afortunada respecto al elemento legendario de los poemas homéricos pueden aplicarse perfectamente a las diferentes mitologías: «No son tan sólo relatos. Contienen el tesoro de pensamientos, formas lingüísticas, imágenes cosmológicas, preceptos morales, etcétera, que constituyen la herencia común de los griegos de la época preclásica.»[1]

En su labor de excavación para sacar a la luz los «tesoros» subyacentes y el patrimonio común de los griegos, en ocasiones el investigador puede experimentar una sensación de frustración, como si, en el curso de su tarea, hubiera perdido de vista ese «placer extremo» del que La Fontaine gozaba de antemano sólo de pensar «que le contaran "Piel de Asno"». A ese placer del relato, que he evocado en las primeras líneas de este prefacio, le habría dicho adiós definitivamente, sin excesivo pesar, si hace veinticinco años, en la hermosa isla donde compartía con Julien vacaciones y narraciones, unos amigos no me hubieran pedido un día que les contara ciertos mitos griegos,

1. Jacques Roubaud, *Poésie, Mémoire, Lecture*, París-Tubinga, Eggingen, Éditions Isele, col. «Les Conférences du Divan», 1998, pág. 10.

cosa que hice. Luego me obligaron a aceptar el compromiso, tal fue su insistencia, de poner por escrito lo que les había contado. No fue fácil. Es muy incómodo el paso de la narración oral al texto. No sólo porque éste carece de lo que da sustancia y vida a aquélla –la voz, el tono, el ritmo, el gesto–, sino también porque, tras esas formas de expresión, existen dos estilos diferentes de pensamiento. Cuando se reproduce directamente sobre papel una intervención oral, el texto no se sostiene. Cuando, por el contrario, se comienza por escribir el texto, su lectura en voz alta no engaña a nadie: no está hecho para ser escuchado, es ajeno a la oralidad. A esta primera dificultad, escribir como se habla, se añaden unas cuantas más. Es preciso, en primer lugar, elegir una versión, es decir, dejar en segundo término las variantes, borrarlas, silenciarlas. Además, el narrador interviene personalmente en la manera de contar la versión elegida y se convierte en intérprete en la medida en que no existe un modelo establecido de modo definitivo del guión mítico que expone. ¿Cómo, por otra parte, podría olvidar el investigador, cuando se convierte en narrador, que también es un científico a la búsqueda de la base intelectual de los mitos y que introducirá en su relato algunos de los significados cuya importancia le han hecho valorar sus estudios anteriores?

No desconozco ni los obstáculos ni los peligros. Sin embargo, he dado el paso. He intentado explicar cómo podría seguir perpetuándose la tradición de esos mitos. Quería que la voz que en otros tiempos, durante siglos, se dirigía directamente a los oyentes griegos, ahora callada, hablara de nuevo a los lectores actuales, y que, al menos en algunas páginas de este libro –¡ojalá lo haya conseguido!– fuera la misma, a modo de eco, la que resonara.

EL ORIGEN DEL UNIVERSO

¿Qué había antes de que existiera el mundo tal como lo conocemos? Los griegos contestaron a esta pregunta mediante unos relatos y unos mitos.

Al principio, sólo existía el Vacío; los griegos lo llamaron *Caos.* ¿Qué es el Caos? Una inmensidad vacua, negra y oscura, en la que nada se veía. Una especie de caída, de vértigo, de confusión, sin fin, sin fondo. Era un vacío tan impresionante como una inmensa boca siempre abierta en la que todo quedara engullido en una misma noche indiferenciada. En el origen, pues, sólo existía el Caos, abismo ciego, oscuro, ilimitado.

Después apareció la Tierra. Los griegos la llamaron *Gea.* La Tierra surgió del propio seno del Caos. Hela aquí, pues, nacida con posterioridad al Caos y representando, según cómo se mire, su antítesis. La Tierra ya no es ese espacio vacío, esa especie de caída oscura, ilimitada e indefinida. La Tierra posee una forma distinta, separada y precisa. A la confusión, a la tenebrosa indiferenciación del caos, se enfrenta la claridad, la firmeza, la estabilidad de Gea. Sobre la Tierra todo aparece dibujado, visible, sólido. Podríamos definir a Gea como aquello sobre lo cual los

dioses, los hombres y los animales pueden caminar con soltura. Es el suelo del mundo.

EN EL SUBSUELO DE LA TIERRA: EL CAOS

Nacido del inmenso Caos, el mundo tiene ahora un suelo. Por una parte, este suelo se alza hacia la altura en forma de montañas; por otra, se hunde hacia la profundidad en forma de abismo. Este subsuelo se prolonga indefinidamente, de manera que, en cierto modo, lo que se encuentra en la base de Gea, bajo el suelo firme y sólido, siempre es el abismo, el Caos. La Tierra, surgida en el seno del Caos, está cada vez más próxima a él en las profundidades del abismo. El Caos evoca para los griegos una especie de neblina opaca en la que todas las fronteras se confunden. En lo más hondo de la Tierra vuelve a encontrarse este aspecto caótico inicial.

Aunque la Tierra sea perfectamente visible, tenga una forma específica y todo lo que nazca de ella posea también, a su imagen, límites y fronteras diferenciados, sigue siendo de todos modos, en sus profundidades, similar al Caos. Es la Tierra tenebrosa. Los adjetivos que la definen en los relatos pueden ser similares a los que explican el Caos. La Tierra tenebrosa se extiende entre la profundidad y la altura; entre la oscuridad y el enraizamiento en el Caos que representan sus profundidades, por un lado, y, por otro, las montañas coronadas de nieve que proyecta hacia el cielo, las luminosas montañas cuyas cumbres más altas alcanzan la zona del cielo continuamente inundada de luz.

La Tierra constituye la base de esa morada, llamada el *cosmos*, pero no es la única función que desempeña. Engendra y alimenta todas las cosas, salvo algunas entidades de las que hablaremos más adelante y que han salido del

Caos. Gea es la madre universal. Los bosques, las montañas, las profundas grutas, las olas del mar, el vasto cielo, nacen siempre de Gea, la Tierra madre. Así pues, al principio existió el Vacío, el Caos, inmensa boca informe semejante a una oscura sima, sin límites, pero que en un momento posterior se abre sobre un sólido suelo: la Tierra. Ésta se lanza hacia las alturas y se hunde en las profundidades.

Después del Caos y la Tierra aparece, en tercer lugar, lo que los griegos llamaron *Eros* y denominaron más adelante «el viejo Amor», representado con canas en las imágenes: es el Amor primordial. ¿Por qué este Eros primordial? Porque, en esas épocas lejanas, todavía no existen lo masculino y lo femenino tal como nosotros lo conocemos, no hay seres sexuados. Este Eros primordial no es el que surgirá más adelante de la existencia de hombres y mujeres, de machos y hembras. A partir de ese momento, el problema consistirá en acoplar a sexos opuestos, lo que conlleva necesariamente el deseo por parte de cada ser implicado, cierta forma de consentimiento, en suma.

Así pues, el Caos es asexuado, no es masculino. Sin embargo, Gea, la Tierra madre, es, necesariamente, femenina. Pero ¿a quién puede amar, como no sea a sí misma, ya que está sola, sin más compañía que el Caos? El Eros, que aparece en tercer lugar, después del Caos y la Tierra, no es, al principio, responsable de hacer nacer los amores sexuados. El primer Eros es una manifestación de la energía cósmica. De la misma manera que la Tierra ha surgido del Caos, brotará de ella lo que contiene en sus profundidades. Lo que estaba mezclado en sus entrañas es llevado al exterior: ha parido sin necesidad de unirse con otro ser. Lo que la Tierra entrega y manifiesta es lo mismo que permanecerá, envuelto en el misterio, en su seno.

La Tierra pare en primer lugar a un personaje muy

importante: *Urano,* el Cielo, en el que se incluyen todos los astros que lo pueblan. A continuación trajo al mundo a *Ponto,* es decir, el agua, todas las aguas, y, más exactamente, el mar, ya que la palabra griega es masculina. En resumen, la Tierra los concibió sin unirse a nadie. Mediante la fuerza íntima que llevaba consigo, la Tierra desarrolló lo que ya estaba en su seno y que, a partir del momento en que salió de ella, se convirtió en su doble y su contrario. ¿Por qué? Porque la Tierra produjo un Cielo estrellado idéntico a sí misma, una copia tan sólida y firme como ella y de su misma dimensión. Acto seguido, Urano copuló con ella. Tierra y Cielo constituyen dos planos superpuestos del universo, un suelo y un techo, un piso inferior y otro superior que se acoplan por completo.

Cuando la Tierra parió a Ponto, la personificación masculina del mar, éste la completó, se introdujo en su interior y la limitó en la forma de vastas extensiones líquidas. Ponto, el mar, al igual que Urano, es el polo opuesto de la Tierra. Mientras que ésta es sólida y compacta, y en ella las cosas no pueden mezclarse, Ponto es todo lo contrario: es líquido, fluido, informe, inaprehensible; sus aguas se mezclan, indiferenciadas y confundidas. En la superficie, Ponto es luminoso, pero en sus profundidades no puede ser más oscuro, lo que lo une, tal como le ocurre a la Tierra, con el Caos.

De ese modo se construye el mundo a partir de tres entidades primordiales: *Caos, Gea* y *Eros* y, a continuación, de dos entidades paridas por la Tierra: *Urano* y *Ponto.* Son, simultáneamente, fuerzas naturales y divinidades. *Gea* es la tierra que pisamos y, al mismo tiempo, una diosa. *Ponto* representa los flujos marinos y constituye, por tanto, un poder divino, al que se puede tributar culto. A partir de ahí se originan relatos muy distintos, historias violentas y dramáticas.

Comencemos por el Cielo, por Urano, parido por Gea y semejante en todo a ella. Es clavado a la que lo ha engendrado, igualito que ella. El Cielo coincide completamente con la Tierra. Cada porción de tierra va acompañada de un pedazo de cielo que se pega, por así decirlo, a su piel. A partir del momento en que Gea, una divinidad poderosa, la Tierra madre, engendra a Urano, que es su réplica exacta, su duplicado, su doble simétrico, nos encontramos en presencia de una pareja de contrarios, un macho y una hembra. Urano es *el* Cielo de la misma manera que Gea es *la* Tierra. Una vez entra en juego Urano, Eros tiene otro papel. Ya no es únicamente Gea lo que produce de sí misma lo que lleva en ella, ni Urano la que lleva en él, sino que de la conjunción de esas dos fuerzas nacen unos seres que se diferencian de ambos progenitores.

Urano no cesa de desarrollarse en el seno de Gea. El Urano primordial no tiene más actividad que la sexual: cubrir a Gea incesantemente, todo lo que puede; no piensa en otra cosa, es lo único que hace. La pobre Tierra se encuentra entonces preñada de una serie de criaturas que no pueden salir de su seno, que siguen alojadas en el mismo lugar en que las ha concebido tras ser fecundada. Como Cielo no se separa jamás de Tierra, entre los dos no existe un espacio que permita a sus criaturas, los Titanes, salir a la luz y tener una existencia autónoma. No pueden adoptar la forma que les corresponde, no pueden llegar a ser unos seres individualizados porque están continuamente comprimidos en el sexo de Gea, de la misma manera que Urano estaba incluido en su seno antes de nacer.

¿Quiénes son los hijos de Gea y Urano? Son, inicialmente, los seis Titanes y sus seis hermanas, las Titánides.

El primero de los Titanes se llama *Océano.* Es el cinturón líquido que rodea el universo y corre en círculo, de manera que su principio y su final se confunden: el río cósmico gira en circuito cerrado sobre sí mismo. El más joven de los Titanes lleva el nombre de *Cronos,* y lo apodan «Cronos el de las ideas astutas». Además de los Titanes y las Titánides nacen dos tríos de seres monstruosos. El primero es el de los Cíclopes –Brontes, Estéropes y Arges–, personajes muy poderosos que sólo tienen un ojo y cuyos nombres dicen con suficiente claridad a qué tipo de metalurgia se dedican: el estruendo del trueno, el fulgor del relámpago y el rayo. Son, en efecto, quienes fabricarán el rayo para regalárselo a Zeus. El segundo trío está formado por los llamados Hecatonquiros: Coto, Briareo y Giges. Son seres de talla gigantesca, que tienen cincuenta cabezas y cien brazos, cada uno de éstos dotado de una fuerza terrible.

Ya tenemos, junto a los Titanes y las Titánides, a los primeros dioses individualizados –no son simplemente, a diferencia de Gea, Urano o Ponto, el nombre dado a unas fuerzas naturales–. Los Cíclopes son capaces de fulminar con la vista. Poseen un único ojo en el centro de la frente, un ojo capaz de fulminar, como el arma que ofrecerán a Zeus. Personifican el poder mágico del ojo. Por su parte, los Hecatonquiros personifican la fuerza bruta, la capacidad de vencer, de triunfar por la fuerza física del brazo. Capacidad de fulminar para unos; para otros, fuerza bruta: manos capaces de juntar, estrechar, romper, vencer, dominar a cualquier criatura del mundo. Pero volvamos a cuando Titanes, Hecatonquiros y Cíclopes están aún en el vientre de Gea, pues Urano yace continuamente encima de ella.

Todavía no existe realmente la luz, porque Urano mantiene una noche permanente al cubrir a Gea. La Tierra da, por fin, libre curso a su cólera. Está furiosa por te-

ner que aguantar a sus hijos en su seno, ya que, al no póder salir, la hinchan, la comprimen y la sofocan. Se dirige a ellos, especialmente a los Titanes, y les dice: «Escuchadme, vuestro padre nos injuria, nos somete a unas violencias espantosas, tenemos que acabar con esto. Debéis rebelaros contra vuestro padre, el Cielo.» Al escuchar estas tremendas palabras, los Titanes, en el vientre de Gea, se aterrorizan. Urano, siempre metido en su madre, tan grande como ella, no les parece un enemigo fácil. Sólo el benjamín, Cronos, accede a ayudar a Gea y enfrentarse a su padre.

La Tierra concibe un plan especialmente retorcido. Para ejecutar su proyecto, fabrica en su propio interior un instrumento, una hoz, una *hárpe,* de hierro blanco. Coloca después esta hoz en la mano del joven Cronos, que está en el vientre de su madre, donde Urano se aparea con ella, y permanece atento y al acecho. Y cuando Urano se derrama en Gea, agarra con la mano izquierda las partes verendas de su padre, las sujeta firmemente y, con la hoz que empuña en la mano derecha, las corta. Después, sin girarse, para evitar la maldición que su acto podría reportarle, arroja por encima del hombro el miembro viril de Urano. De ese miembro viril, cortado y lanzado hacia atrás, van cayendo sobre la tierra gotas de sangre mientras sigue volando por los aires hasta caer al mar. Urano, al ser castrado, lanza un alarido de dolor y se aleja rápidamente de Gea. Se establece entonces en la cima del mundo, de donde no se moverá jamás. Como Urano tiene el mismo tamaño que Gea, no hay un solo pedazo de tierra que no tenga sobre él, cuando se levantan los ojos, un pedazo equivalente de cielo.

Al castrar a Urano, por consejo de su astuta madre, Cronos da un paso fundamental para el nacimiento del cosmos. Separa el cielo de la tierra. Crea entre ambos un espacio libre: todo lo que la tierra producirá, todo lo que los seres vivos haremos nacer, tendrá un lugar para respirar y vivir. Por una parte, el espacio es liberado, pero, por otra, el tiempo se ha transformado. Mientras Urano yacía sobre Gea, no existían generaciones sucesivas, sólo había una, que permanecía aprisionada en el interior del ser que la había engendrado. A partir del momento en que Urano se retira, los Titanes y las Titánides pueden salir del seno materno y procrear entre sí. Se abre entonces una sucesión de generaciones. El espacio se ha liberado y el «cielo estrellado» desempeña ahora el papel de techo, es una especie de gran dosel sombrío extendido por encima de la tierra. De vez en cuando, este cielo negro se iluminará, ya que a partir de ahora se alternan el día y la noche. Unas veces sólo aparece un cielo negro punteado por la luz de las estrellas; otras, por el contrario, surge un cielo luminoso, sólo con la sombra de las nubes.

Abandonemos por un instante la descendencia de la Tierra y recuperemos la del Caos. Éste engendró a dos criaturas: el *Érebo* y *Nix*, la Noche. Como prolongación directa del Caos, el Érebo es la oscuridad sombría, la fuerza de la oscuridad en un estado puro, que no se mezcla con nada. El caso de Nix es diferente. También ella, al igual que Gea, engendra a unas criaturas sin unirse a nadie, como si las tallara en su propio tejido nocturno: se trata, por una parte, del *Éter*, la luz celestial pura y constante, y, por otra, de Hémera, el Día, la luz diurna.

El Érebo, hijo del Caos, personifica la oscuridad, tan del gusto de éste. Nix, evoca, por el contrario, el día. No

hay noche sin día. ¿Qué hace la Noche cuando produce al Éter y a Hémera? De la misma manera que el Érebo es la oscuridad en estado puro, el Éter es la luz en estado puro. El Éter es lo contrario del Érebo. El brillante Éter es la parte del cielo en la que nunca hay oscuridad, la que pertenece a los Olímpicos. El Éter es una luz extraordinariamente viva que nunca está corrompida por ninguna sombra. Por el contrario, la Noche y el Día se apoyan mutuamente a través de su oposición. Desde que el espacio se ha abierto, la Noche y el Día se suceden de manera regular. En la entrada del Tártaro se encuentran las puertas de la Noche, que comunican con su morada. Allí es donde la Noche y el Día se presentan sucesivamente, se hacen señas, se cruzan sin encontrarse ni juntarse jamás. Cuando es de noche, no es de día, y cuando es de día, no es de noche. Pero no existe noche sin día.

Si el Érebo representa una oscuridad total y definitiva, el Éter personifica la luminosidad absoluta. Todos los seres que viven sobre la tierra son criaturas del día y la noche; salvo tras la muerte, desconocen esa oscuridad total que nunca ha sido perforada por un rayo de sol y que es la noche del Érebo. Los hombres, los animales y las plantas viven la noche y el día en esta conjunción de contrarios, pero los dioses, en la cumbre del cielo, no conocen la alternancia del día y la noche. Viven en una luz viva permanente. Arriba, los dioses celestiales en el Éter brillante; abajo, los dioses subterráneos o los que han sido derrotados y desterrados al Tártaro, y que viven en una noche constante, así como los mortales, pues este mundo es ya un mundo de mezcla, de mezcolanza.

Volvamos a Urano. ¿Qué ocurre cuando se establece en lo alto del mundo? Ya no se une con Gea, a excepción del momento de las grandes lluvias fecundadoras, durante las cuales el cielo se abre y la tierra pare. Esta lluvia bien-

hechora permite a la tierra hacer nacer nuevas criaturas, nuevas plantas y cereales. Pero, al margen de ese período, no existe relación entre el cielo y la tierra.

Mientras Urano se alejaba de Gea, lanzó una terrible maldición sobre sus hijos: «Os llamaréis Titanes», les dijo, haciendo un juego de palabras con el verbo *titaínō* [extender, alargar], «porque habéis *extendido* demasiado alto el brazo, y deberéis expiar el sacrilegio de haber alzado la mano contra vuestro padre.» Unas gotas de sangre de su miembro viril mutilado caídas en el suelo dieron vida, al cabo de un momento, a las Erinias. Se trata de potencias primordiales cuya función esencial consiste en mantener el recuerdo de la afrenta hecha por un pariente a otro pariente, y en hacérselo pagar, sea cual fuere el tiempo necesario para ello. Son divinidades de la venganza por delitos cometidos contra consanguíneos. Las Erinias representan el odio, el recuerdo, la memoria de la culpa, y la exigencia de que el que la hizo la pague.

De la sangre de la herida de Urano nacen, junto con las Erinias, los Gigantes y las Melíades, las ninfas de esos grandes árboles que son los fresnos. Los Gigantes son esencialmente guerreros, encarnan la violencia bélica: al desconocer la infancia y la vejez, son toda su vida adultos en plenitud de su vigor, entregados a la actividad guerrera, atraídos por la batalla homicida. Las Melíades también son guerreras, también sienten vocación por la matanza, ya que la madera de las lanzas que utilizan los guerreros en el curso del combate es, precisamente, la de los árboles donde habitan. Así pues, de las gotas de la sangre de Urano nacen tres clases de personajes que encarnan la violencia, el castigo, el combate, la guerra y la matanza. Una palabra resume a ojos de los griegos esta violencia: *éris,* el conflicto, de todos los tipos y todas las formas, o la discordia en el seno de una misma familia, en el caso de las Erinias.

¿Qué ocurre con el miembro que Cronos ha arrojado al mar, al Ponto? No se lo traga el oleaje marino, permanece en la superficie, flota, y la espuma de su esperma se mezcla con la espuma del mar. De esta combinación espumosa alrededor del sexo, que se desplaza al capricho de las olas, nace una soberbia criatura: Afrodita, la diosa engendrada por el mar y la espuma de la esperma de Urano. Navega durante cierto tiempo y después desembarca en su isla, Chipre. Camina sobre la arena y, a medida que avanza, las flores más adorables y más hermosas nacen bajo sus pies. El séquito de Afrodita, que avanza detrás de ella, lo forman *Eros* e *Hímero,* el Amor y el Deseo. Este Eros no es el Eros primordial, sino un Eros que exige que exista a partir de entonces lo masculino y lo femenino. En ocasiones se dirá que es hijo de Afrodita. Así pues, este Eros ha cambiado de función. Ya no tiene el papel, como al principio del cosmos, de hacer aparecer lo que estaba contenido en la oscuridad de las fuerzas primordiales. Su papel, ahora, es el de unir dos seres perfectamente individualizados, de diferente sexo, en un juego erótico que supone una estrategia amorosa con todo lo que eso implica de seducción, de consentimiento y de celos. Eros une a dos seres diferentes para que a partir de ellos nazca otro, que no sea idéntico a ninguno de sus progenitores, pero que los prolongue a ambos. Así pues, existe ahora una creación que se diferencia de la de la era primordial. En otras palabras, al castrar a su padre, Crono ha instituido dos fuerzas que para los griegos son complementarias, una de las cuales se llama *Éride,* la Discordia, y otra, *Eros,* el Amor.

Éride es la pugna en el seno de una familia o de una comunidad, la confrontación, la discordia en el corazón de lo que estaba unido. Eros, por el contrario, es la con-

cordancia y la unidad de algo tan diferente como lo femenino y lo masculino. Ambos, Éride y Eros, han sido engendrados por el mismo acto fundador que ha abierto el espacio, desbloqueado el tiempo y permitido a las sucesivas generaciones aparecer en la escena del mundo, finalmente abierta.

Ahora todos esos personajes divinos, con Éride a un lado y Eros al otro, comenzarán a enfrentarse y a combatirse. ¿Por qué se pelearán? No tanto por constituir el universo, cuyos fundamentos ya están colocados, como por designar a su dueño. ¿Quién será su soberano? En lugar de un relato cosmológico que plantea preguntas de este tenor: ¿Cómo empezó a existir el mundo? ¿Por qué lo primero fue el caos? ¿Cómo se ha formado todo lo que contiene el universo?, surgen otras preguntas, y otros relatos, mucho más dramáticos, intentan responder a ellas. ¿Cómo es que los dioses, que han sido creados y que a su vez engendran, van a pelearse y a destrozarse? ¿Cómo van a entenderse? ¿Cómo deberán expiar los Titanes la falta que cometieron contra Urano, su padre, cómo serán castigados? ¿Quién garantizará la estabilidad de un mundo construido a partir de una nada que lo era todo, de una noche de la que ha surgido la propia luz, de un vacío del que nacen la plenitud y la solidez? ¿Cómo llegará el mundo a ser estable y organizado con unos seres individualizados? El alejamiento de Urano abre el camino a una serie ininterrumpida de generaciones. Pero si los miembros de cada generación de dioses se pelean entre sí, el mundo carecerá de estabilidad. La guerra de los dioses debe tener un final, para que el orden del mundo quede definitivamente establecido. El telón se levanta sobre los combates por la soberanía divina.

GUERRA DE LOS DIOSES, SOBERANÍA DE ZEUS

Ya tenemos colocado el decorado en el teatro del mundo. El espacio se ha abierto, ha pasado el tiempo, las generaciones se sucederán. En lo más hondo existe el mundo subterráneo, sobre él se extienden la vasta tierra, el mar, el río Océano que lo circunda todo, y, por encima, hay un cielo inmutable. De la misma manera que la tierra es una sede estable para los humanos, y también para los animales, en lo alto el cielo etéreo es una estancia segura para las divinidades. Los Titanes, los hijos del Cielo, que son los primeros dioses propiamente dichos, tienen, pues, el mundo a su disposición. Se instalarán en lo más alto, sobre las montañas de la tierra, donde se establecerán también de modo permanente las divinidades menores, las Náyades, las Ninfas de los bosques, las Ninfas de las montañas. Todos los dioses se instalan allí donde pueden ejercer su poder.

En la parte superior del cielo están los dioses Titanes, llamados los Uránidas, las criaturas de Urano, varones y hembras. A su cabeza se encuentra el más joven de ellos, el hijo menor del Cielo, un dios astuto, pérfido y cruel. Es Cronos, el que no vaciló en castrar a su padre. Al realizar ese acto, desbloquea el universo, crea el espacio, da vida a un mundo diferenciado y organizado. Ese acto positivo

supone también un aspecto sombrío, y es, al mismo tiempo, un sacrilegio por el que habrá que pagar. Y en el momento en que el Cielo se retiró a su morada definitiva, lanzó contra sus hijos, los primeros dioses individualizados, una maldición que se cumplirá, algo de lo que se encargarán las Erinias, nacidas de esa mutilación. Algún día, Cronos tendrá que pagar su deuda a las Erinias vengadoras de su padre.

Será pues, Cronos, el más joven de sus hijos, pero también el más audaz, el que prestará su mano a la treta de Gea para apartar al Cielo de ella, el que se convertirá en el rey de los dioses y el mundo. Junto a él, a su alrededor, están los dioses Titanes, inferiores, pero cómplices. Cronos los ha liberado, son sus protegidos. Nacidos de los coitos de Urano y Gea, existían también dos tríos de personajes, al principio bloqueados, como sus hermanos Titanes, en el seno de la Tierra: son los Cíclopes y los Hecatonquiros. ¿Qué les ocurre? Todo hace suponer que Cronos, el dios celoso y malvado, siempre al acecho y en guardia, temeroso de que tramen contra él alguna fechoría, los encadena. Encadena a los Cíclopes y los Hecatonquiros, y los relega al mundo infernal. Por el contrario, los Titanes y las Titánides, hermanos y hermanas, se unirán y, en especial, Cronos con una de ellas, Rea, que da la impresión de ser una especie de doble de Gea. Rea y Gea son dos fuerzas primordiales parecidas. Sin embargo, algo las diferencia: Gea posee un nombre transparente para cualquier griego, pues su nombre significa Tierra, y *es* la tierra; Rea, por su parte, ha recibido un nombre personal e individualizado, que no encarna a ningún elemento natural. Rea representa un aspecto más antropomorfo, más humanizado, y más especializado, que Gea. Pero, en el fondo, son como cualquier madre y cualquier hija, están la una al lado de otra, son semejantes.

Cronos copula con Rea, y también tendrá hijos, que procrearán otras criaturas. Esos hijos formarán una nueva generación de divinidades, la segunda generación de dioses individuales, con sus nombres, sus relaciones y sus ámbitos de influencia. Pero Cronos, desconfiado, celoso y preocupado por su poder, no confía en sus hijos. La razón de esa desconfianza es que Gea le ha puesto en guardia. Madre de todas las divinidades primordiales, conoce los secretos del tiempo, sabe lo que, disimulado en la oscuridad de sus repliegues, aparece poco a poco. Puede ver el futuro. Gea ha prevenido a Cronos de que corría el peligro de convertirse, a su vez, en víctima de uno de sus hijos. Uno de ellos, más fuerte que él, lo destronará. Por consiguiente, la soberanía de Cronos es una soberanía temporal. También él, lleno de inquietud, toma sus precauciones. Así que tiene un hijo, lo devora y lo introduce en su vientre. De modo que los hijos de Cronos y Rea acaban en la panza paterna.

Naturalmente, Rea está tan poco satisfecha de esta actitud como Gea del comportamiento de Urano al impedir que nacieran sus hijos. Urano y Cronos arrojan, en cierto modo, su descendencia a la noche del prenacimiento. No quieren que crezca en la luz, como un árbol que, horadando el suelo, vive su vida entre el cielo y la tierra. Siguiendo el consejo de la Tierra, Rea decide frenar la conducta escandalosa de Cronos. Así que urde una estratagema, un engaño, un fraude, una mentira. De ese modo, opone a Cronos lo mismo que lo define, ya que es un dios astuto, un dios falaz y artero. Cuando el menor de sus retoños, Zeus –recuérdese que Cronos era el hijo menor de Urano–, está a punto de nacer, Rea se dirige a Creta, donde pare clandestinamente. Entrega el bebé a la custodia de se-

res divinos, las Náyades, que se encargarán de criarlo en el interior de una gruta para que Cronos no se entere de su existencia y no oiga el llanto del recién nacido. Después, ante los gritos del niño que crece rápidamente, Rea pide a unas deidades masculinas, los Curetes, que monten guardia delante de la gruta y bailen danzas guerreras para que el entrechocar de las armas y otros ruidos y cantos cubran el sonido de la voz del joven Zeus. Así pues, Cronos no tiene la menor sospecha. Pero, como sabe perfectamente que Rea estaba embarazada, espera ver al pequeño que ha parido y que tiene que presentarle. ¿Qué le ofrece en su lugar? Una piedra. Una piedra que ha disimulado envolviéndola en pañales. Le advierte: «Ten cuidado, es frágil y pequeño», pero, ¡zas!, Cronos engulle la piedra con pañales y todo. Así pues, la generación entera de los hijos de Cronos y Rea se encuentra en el vientre de aquél, y encima de sus vástagos está la piedra.

Durante ese tiempo, Zeus crece y se fortalece en Creta. Cuando alcanza la plena madurez, se le ocurre la idea de hacer expiar a Cronos la culpa contraída con sus hijos, así como con Urano, al que mutiló sin piedad. ¿Cómo conseguirlo? Zeus está solo. Quiere que Cronos vomite a las criaturas que lleva en el vientre. Lo conseguirá apelando, una vez más, a la astucia, una astucia que los griegos denominan *métis,* es decir, aquella forma de inteligencia que sabe combinar de antemano toda clase de procedimientos para confundir a la persona a la que se quiere engañar. La astucia de Zeus consiste en hacer ingerir a Cronos un fármaco, un medicamento presentado como un sortilegio, pero que es, en realidad, un vomitivo. Rea es quien se lo ofrece. Así que Cronos lo ha engullido, comienza por devolver la piedra, luego vomita a Hestia, la primera de sus hijos en salir, y después al resto de dioses y diosas en sentido inverso a su edad. El mayor está en el

fondo y el más joven justo después de la piedra. Cronos repite, en cierto sentido, al regurgitarlos, el nacimiento de todos los hijos que Rea ha traído al mundo.

UN ALIMENTO DE INMORTALIDAD

Así pues, ya tenemos reunido un conjunto de dioses y diosas en torno a Zeus. Comienza entonces lo que podríamos llamar la guerra de los dioses, es decir, su enfrentamiento en un combate larguísimo tiempo indeciso, que se prolonga durante unos diez «grandes años», es decir, muchísimos años, ya que un «gran año» podía durar siglos e incluso milenios.

A un lado, alrededor de Cronos, se agrupan los restantes dioses Titanes; al otro, en torno a Zeus, están los denominados Crónidas u Olímpicos. Cada bando ha establecido su base, su campamento, en la cumbre de una montaña, y combaten largo tiempo sin que la victoria se incline claramente hacia uno u otro lado. Por consiguiente, el teatro del mundo no sólo está instalado, sino que ahora se halla ocupado y desgarrado por esta guerra interminable entre la primera generación de dioses y sus hijos. También aquí vuelve a intervenir la astucia. Esa extraña batalla entre potencias divinas se divide en varias etapas. De lo que no cabe duda es que la victoria se inclinará por el bando que no utilice únicamente la violencia brutal, sino también la inteligencia sutil. No son la violencia y el recurso a todas las fuerzas lo que desempeñará el papel determinante en esta batalla indecisa, sino la astucia y el engaño. Ésta es la razón de que un personaje que también se llama Titán, aunque pertenezca a la segunda generación –es el hijo del Titán Jápeto–, Prometeo, decida pasarse al bando de Zeus y proporcionarle justamente lo que más

falta le hace al joven dios, es decir, la astucia. Y es que la *métis,* la mente inteligente y astuta, permite, en primer lugar, maquinar de antemano los acontecimientos para que ocurran de acuerdo con lo que se desea.

Gea, la gran madre a un tiempo sombría y luminosa, muda y particularmente locuaz, explica a Zeus que, para vencer, tiene que aliarse con unos seres emparentados con los Titanes, pero que no están en el bando de éstos; se refiere a los Cíclopes y los Hecatonquiros. Y es que estos dioses Titanes son divinidades primordiales, que conservan toda la brutalidad de las fuerzas naturales, y, para vencer y someter a las potencias del desorden, es necesario utilizar la fuerza del desorden. Los seres puramente racionales, puramente ordenados, no lo conseguirían. Zeus necesita contar en su bando con personajes que encarnen las fuerzas de la brutalidad violenta y el desorden apasionado que representan por antonomasia los Titanes.

Así que Zeus desata y libera a los Cíclopes y los Hecatonquiros, que a partir de entonces están dispuestos a ayudarle. Pero no por ello ha terminado el conflicto. Para encontrar en ellos unos fieles aliados, no sólo necesita devolverles la libertad de movimiento después de haberlos sacado de la cárcel nocturna y oscura adonde los había arrojado Cronos, sino que tiene que darles también la seguridad de que, si combaten a su lado, tendrán derecho al néctar y la ambrosía, es decir, a los alimentos que aseguran la inmortalidad.

De nuevo la alimentación vuelve a tener un gran papel: Cronos, con un apetito feroz, engulló a sus hijos, eran su alimento; estaba tan preocupado por llenarse la panza, que, cuando recibió en vez de bebé una piedra, también la engulló. A los Hecatonquiros y los Cíclopes, que son de la misma generación que los Titanes, Zeus los convierte en auténticas divinidades olímpicas concedién-

doles el privilegio de ingerir unos alimentos que aseguran la inmortalidad. Ya que lo que caracteriza a los Olímpicos es que, al contrario que los hombres, que se nutrirán de pan, vino y carne ritualmente sacrificada, los dioses no comen o, mejor dicho, ingieren un alimento que confiere la inmortalidad y está relacionado con una vitalidad interior que, contrariamente a la de los hombres, no se agota jamás y desconoce la fatiga. Después de un esfuerzo, los hombres sienten hambre y sed. Tienen que hacer acopio de energías. Los dioses no sienten esta preocupación constante. Por el contrario, gozan de una existencia continua, por así decirlo. El néctar y la ambrosía que se ofrece a los Hecatonquiros y los Cíclopes es la confirmación de que forman parte, realmente, de las divinidades, en el pleno sentido de la palabra. Por una parte, la astucia sutil, la artimaña; por otra, la fuerza bruta, la violencia y el desencadenamiento del desorden, usados, por medio de los Cíclopes y los Hecatonquiros, contra los mismos dioses Titanes que los encarnan. Finalmente, al término de diez «grandes años» de dudoso combate, los platillos de la balanza se inclinarán del lado de los llamados Olímpicos a causa de que combaten desde la cumbre del Olimpo.

¿Quiénes son los Cíclopes? ¿Qué aportan a la victoria de Zeus? Le ofrecen un arma irresistible, el rayo. Gea, siempre presente, es quien les proporciona los medios de fabricarla, de la misma manera que sacó de su seno el blanco metal para la hoz que armó la mano de Cronos. También en este caso es ella quien suministra los materiales. Los Cíclopes, con su único ojo, como unos herreros, o un Hefesto *avant la lettre,* poseen aquel rayo que pondrán a disposición de Zeus para que lo utilice en cualquier momento. En manos de Zeus, es una concentración de luz y fuego increíblemente poderosa y activa. Se entiende que

los Cíclopes tengan un solo ojo: es porque ese ojo es como si fuera de fuego. Para los antiguos –los que crearon estas historias– la mirada que sale por el ojo procede de lo más íntimo del ser. Pero lo que saldrá del ojo de Zeus es, ni más ni menos, el rayo. Cada vez que se encuentre realmente en peligro, su ojo fulminará a su adversario. Pero si por un lado Zeus disponía del ojo de los Cíclopes, por el otro tenía la potencia de los Hecatonquiros, esos monstruos de dimensiones formidables y fuerza inconmensurable en brazos o manos, pues los griegos clásicos utilizaban un solo término para designar ambos órganos. Los Hecatonquiros tienen cien manos: son el puño, la fuerza. Gracias a esas dos bazas, el ojo del Cíclope, que fulmina, y la fuerza del brazo, que domina, Zeus se hace realmente invencible.

En esta batalla hay un momento crucial. En el punto culminante del combate entre las potencias divinas, mientras Zeus lanza su rayo y los Hecatonquiros se precipitan sobre los Titanes, el mundo revierte a un estado caótico. Las montañas se desploman, la tierra se cuartea, y, del fondo del Tártaro, allí donde reina la Noche, de repente surge la bruma. El cielo se desploma sobre la tierra, se vuelve al estado de *Caos*, al estado primordial de desorden original, cuando nada tenía todavía forma. La victoria de Zeus no es únicamente una manera de vencer a su adversario y padre Cronos, también es una manera de recrear el mundo, de rehacer un mundo ordenado a partir de un Caos, a partir de un Vacío en el que no se ve nada, en el que todo es desorden.

Se advierte claramente que la principal fuerza de Zeus, tanto si se la proporcionan los brazos de los Hecatonquiros como el ojo de los Cíclopes, es su capacidad de domar al adversario, de imponerle su yugo. La soberanía de Zeus es la de un rey que posee la magia de crear vínculos inque-

brantables. Cuando un adversario se lance contra él, Zeus le arrojará el látigo luminoso de su mirada y su relámpago lo rodeará. Sea por la fuerza del ojo o la del brazo, el adversario cae domeñado. En el momento de esta siniestra apoteosis del poder de Zeus, que supone como etapa necesaria un retorno provisional al Caos, los Titanes son arrojados al suelo. Zeus los derriba con los latigazos de su rayo y el puño de los Hecatonquiros. Caen al suelo y estos últimos arrojan sobre ellos una montaña de peñascos bajo la cual los Titanes ya no pueden moverse. Esos dioses, cuya fuerza se manifestaba mediante la movilidad y la presencia continua, quedan aniquilados, inmovilizados y sometidos bajo una masa de la que no pueden salir. Ya no pueden ejercitar su fuerza. Los Hecatonquiros se apoderan de ellos y los arrojan al mundo subterráneo. Los Titanes no pueden sucumbir, porque son inmortales, pero son enviados al Caos subterráneo, al brumoso Tártaro, donde todo se confunde, una cavidad abierta en lo más hondo de la tierra de donde no podrán salir. Para que no puedan volver a la superficie, Poseidón se encarga de construir una barrera que cierre esa especie de collado que, en lo más profundo del suelo, forma el estrecho paso que desemboca en el mundo subterráneo y sombrío del Tártaro. Por ese collado, igual que si fuera el gollete de una jarra, se hunden todas las raíces que la tierra implanta en las tinieblas para asegurar su estabilidad. Ahí es donde Poseidón alza un triple muro de bronce y coloca a los Hecatonquiros como fieles custodios de Zeus. Al bloquear ese paso, se toman todas las precauciones para que la primera generación de los Titanes no pueda volver a ver la luz.

Así concluye el primer acto. Ahora Zeus es el vencedor. Ha conseguido el apoyo de los Cíclopes y los Hecatonquiros, así como la adhesión de cierto número de poderes titánicos. En especial, de una diosa que representa todo lo que el mundo subterráneo, el mundo infernal, así como el mundo acuático, pueden suponer de fuerza peligrosa: Éstige. Esta diosa se sumerge en las profundidades de la tierra y el Tártaro, y luego, en un momento determinado, asoma a la superficie. Las aguas de la Éstige son tan poderosas, que cualquier mortal que beba de ellas cae inmediatamente fulminado. En el transcurso de la batalla, Éstige decide abandonar el bando de los Titanes, al que pertenece por su origen, y pasarse al de Zeus. Al alinearse con éste, Éstige arrastra consigo a sus dos hijos, llamados *Cratos* y *Bía*. Cratos personifica el dominio, el poder de dominar a los adversarios e imponérseles, y Bía, la violencia brutal que se enfrenta a la astucia. Después de su victoria sobre los Titanes, Zeus está acompañado permanentemente por Cratos, el poder universal, y Bía, la soberanía absoluta de los reyes, una fuerza contra la cual no hay defensa posible. Cuando Zeus se desplaza, donde quiera que vaya, Cratos y Bía le acompañan constantemente, el uno a su derecha y la otra a su izquierda.

Al ver esto, los Olímpicos, sus hermanos y hermanas, deciden que la soberanía corresponde a Zeus. Los Titanes han pagado el precio de su infamia, y a partir de ese momento Zeus asume el mando. Divide entre los dioses los honores y los privilegios. Instituye un universo divino jerarquizado, ordenado, organizado y que, por consiguiente, resultará estable. El teatro del mundo funciona, y el decorado está colocado. En su cima reina Zeus, el ordenador de un mundo salido originariamente del Caos.

Se plantean otros problemas. Urano y Cronos son seres semejantes desde muchos puntos de vista. Ambos se caracterizan por el hecho de que no han querido que sus hijos los sucedan. Los dos han impedido que su descendencia viera la luz. Esos primeros dioses constituyen una casta divina que rechaza que otra casta divina ocupe su lugar en la sucesión de las generaciones. Dejando a un lado estas analogías, el personaje de Urano no tiene nada que ver con el de Cronos desde el punto de vista de la fábula y el relato. Urano, procreado por Gea, se aparea después indefinidamente con ella, no tiene otro objetivo que el de unirse a la que le ha parido en un coito ininterrumpido. Urano carece de astucia, está desarmado. No imagina ni por un instante que Gea pueda estar descontenta de él y desee vengarse.

A diferencia de Urano, Cronos no bloquea su descendencia en el vientre materno, sino en su propio vientre. Urano obedece a su compulsión de Eros primordial que lo inmoviliza y le obsesiona por Gea; por el contrario, todo lo que hace Cronos está determinado por su voluntad de mantener el poder, de seguir siendo el soberano. Cronos es el primer político. No sólo es el primer rey de los dioses, el primer rey del universo, sino que también es el primero en pensar de manera artera y política por miedo a ser desposeído de su cetro.

Con Zeus se perfila un universo muy diferente. Sus iguales son quienes lo eligen para convertirlo en su rey. Reparte con la mayor justicia los honores que cada cual merece. Mantiene incluso los privilegios de determinadas potencias titánicas, que ya los poseían antes de su llegada al poder, y que no se han alineado claramente en uno u otro bando en el conflicto de los dioses. Por ejemplo, el Océano, el río que rodea el mundo, no se ha pronunciado en favor de los Titanes ni de los Olímpicos. Pues bien,

aunque se haya mantenido neutral, seguirá ocupándose de las fronteras externas del mundo y conteniéndolo en su circuito líquido.

Zeus mantiene e incluso amplía los privilegios de Hécate, divinidad femenina que tampoco ha intervenido en la disputa. No obstante, en el reparto de los poderes establecidos por Zeus, Hécate ocupa un lugar aparte. Esta divinidad no es específicamente celestial ni terrestre, sino que representa, en un mundo divino masculino organizado de modo muy estricto, un elemento lúdico, pues es caprichosa e informal. Puede favorecer a alguien o, por el contrario, perjudicarlo sin que se sepa muy bien por qué. Hécate concede a su antojo la dicha o la desdicha. Puede hacer prosperar o no a los peces en el agua, los pájaros en el cielo o los rebaños en la tierra. Personifica un elemento aleatorio en el mundo divino, introduce en él una pizca de imprevisibilidad. Zeus y Gea dominan el tiempo, saben de antemano cómo va a desenvolverse; Hécate engrasa un poco los engranajes, permite que el mundo funcione de manera más libre, con un margen de imprevisión. Sus privilegios son inmensos.

Cabría pensar que ahora todo está resuelto, pero, naturalmente, no es así. La nueva generación de dioses está situada. A su cabeza aparece Zeus, rey de los dioses, que no se ha limitado a sustituir a Cronos, sino que es su contrario. Cronos era la negación de la justicia, no consideraba a sus aliados, mientras que Zeus sustenta su dominio sobre cierta justicia, con una pretensión de equilibrio a la hora de favorecer a las demás divinidades. Rechaza lo que la soberanía de Cronos tenía de unilateral, personal y cicatero. Zeus instituye una forma de soberanía más mesurada y equilibrada.

Pasa el tiempo. Zeus tiene hijos, los cuales crecen rápidamente y se hacen muy fuertes y poderosos. Ahora

bien, hay algo en la manera de funcionar del mundo que representa una amenaza para el universo divino. A fin de llegar a adultos, los seres tienen que crecer, y el tiempo lo deteriora todo: el propio Zeus ha sido una criatura, envuelta en sus pañales, que berreaba en el secreto de su gruta, protegido por unos vigilantes. Ahora ha alcanzado el vigor de la edad adulta, pero ¿no experimentará, a su vez, la decadencia? ¿Acaso a los dioses, al igual que a los hombres, no les llega la hora en que el anciano rey nota que ya no es exactamente lo que era, en que ve que su joven hijo, al que protegía, ahora es más fuerte que él y triunfa donde él fracasa? ¿No le ocurrirá algo similar al propio Zeus? ¿Será Zeus destronado por uno de sus hijos, de la misma manera que Cronos destronó a su padre Urano, y después Zeus a su padre Cronos? Pues bien, sí, eso puede, e incluso debe, ocurrir, está inscrito de antemano en el orden del tiempo. Gea lo sabe, y Rea también. Y Zeus, precavido, tiene que protegerse ante esa eventualidad. El orden que ha establecido tiene que ser tal que no pueda ser cuestionado por una lucha de sucesión por el poder real. Convertido en rey de los dioses y dueño del mundo, Zeus no puede ser un soberano como los demás. Necesita encarnar la soberanía como tal, un poder de dominación permanente y definitivo. Una de las claves de la estabilidad de un reinado inmutable que reemplace a una serie de reinados sucesivos reside en la boda del dios soberano.

LAS TRETAS DEL PODER

La primera esposa de Zeus lleva el nombre de *Metis*, y personifica esa forma de inteligencia que, como se ha visto, le ha permitido conquistar el poder: la *métis*, la astucia, la capacidad de prever todo lo que tiene que ocurrir, de no

sentirse sorprendido ni desorientado por nada, de no ofrecer jamás el flanco a un ataque inesperado. Así pues, Zeus se casa con Metis, que no tarda en quedar embarazada de Atenea. Zeus teme que un hijo pueda destronarlo a su vez. ¿Cómo evitarlo? Aquí vuelve a aparecer el tema de la deglución. Cronos se tragaba a sus hijos, pero no llegó a la raíz del mal, ya que mediante una *métis,* una estratagema, un vomitivo, se le hizo devolver a todos sus hijos. Zeus desea resolver el problema de un modo mucho más radical. Se dice que sólo hay una solución: no basta con que Metis esté cerca de él como esposa, necesita convertirse él mismo en Metis. No necesita una asociada ni una compañera, él tiene que ser la *métis* en persona. ¿Cómo? Metis tiene la capacidad de metamorfosearse, adopta todas las formas, al igual que Tetis y otras deidades marinas. Es capaz de convertirse en animal salvaje, hormiga o roca, lo que sea. Un duelo de artimañas se desarrolla entre la esposa, Metis, y el marido, Zeus. ¿Cuál de los dos vencerá?

Hay más de un motivo para suponer que Zeus utilizará un procedimiento que ya ha sido empleado en otras ocasiones. ¿En qué consiste? En la confrontación con una hechicera o un mago extraordinariamente dotados y poderosos, como es lógico, el enfrentamiento directo está condenado al fracaso. Si, por el contrario, se aborda de un modo artero, cabe una posibilidad de victoria. Zeus interroga a Metis: «¿Puedes adoptar realmente todas las formas? ¿Podrías ser un león que escupe fuego?» Al instante Metis se convierte en una leona que escupe fuego. Tremendo espectáculo. Zeus le pregunta a continuación: «¿Podrías ser también una gota de agua?» «Sí, claro.» «Demuéstramelo.» Así que ella se convierte en gota de agua, él se la bebe. Ya tenemos a Metis en el vientre de Zeus. La astucia sigue actuando. El soberano no se contenta con engullir a sus eventuales sucesores; encarna, a partir de

ahora, en el curso del tiempo, en el flujo temporal, esa premonición astuta que permite burlar de antemano los planes de quienquiera que intente sorprenderle, aventajarle. Su esposa Metis, preñada de Atenea, se halla en su vientre. Así pues, Atenea no saldrá del seno de su madre, sino de la gran cabeza de su padre, que ha pasado a ser algo semejante al vientre de Metis. Zeus lanza gritos de dolor. Llama en su ayuda a Prometeo y Hefesto. Llegan con un hacha de doble hoja, asestan a Zeus un buen hachazo en el cráneo y, con un gran grito, Atenea sale de la cabeza del dios en forma de mujer joven y completamente armada, con su casco, su lanza, su escudo y su coraza de bronce. Atenea es la diosa de la inventiva, está llena de astucia. Al mismo tiempo, toda la astucia del mundo se concentra a partir de entonces en la persona de Zeus. Está protegido, ya nadie podrá sorprenderle. Ya está solucionado el gran problema de la soberanía. El mundo divino tiene un amo al que nada ni nadie puede cuestionar, gracias a que es la soberanía misma. A partir de ese momento nada puede amenazar el orden cósmico. Todo se resuelve cuando Zeus engulle a Metis y se convierte de ese modo en el *Metiétis,* el dios transformado por entero en *métis,* la Prudencia personificada.

MADRE UNIVERSAL Y CAOS

Así termina, pues, la guerra de los dioses. Los Titanes han sido derrotados y los Olímpicos son los vencedores. En realidad, no hay nada decidido porque, después de la victoria de Zeus, en el preciso momento en que parece que el mundo está totalmente pacificado y reina un orden definitivo, estable y justo, Gea pare un nuevo ser, un joven llamado a veces Tifeo y, más comúnmente, Tifón. Lo

ha concebido uniéndose enamorada, impulsada por la «Afrodita de oro», como dicen las tradiciones, a un personaje masculino que se llama Tártaro. Es ese abismo que en ella, en sus profundidades, representa como un sucedáneo, un eco, del Caos primordial. Subterráneo, brumoso y nocturno, Tártaro pertenece a un linaje completamente diferente de esas potestades celestiales llamadas los Olímpicos o incluso de los Titanes.

En cuanto éstos han sido expulsados del cielo, despedidos al fondo del Tártaro para permanecer allí eternamente encerrados, Gea, para engendrar un nuevo y último retoño, elige unirse precisamente a este Tártaro que se halla en las antípodas del cielo. Gea se sitúa, en tanto que suelo del mundo, a media distancia entre el cielo etéreo y el Tártaro en tinieblas. Si un yunque de bronce se deja caer desde lo alto del cielo, necesitará nueve días y nueve noches para alcanzar la tierra al décimo día. Y ese yunque, cayendo de la tierra hacia abajo, tardaría el mismo tiempo en llegar al Tártaro. Al crear a Urano y unirse a él, Gea ha engendrado todo el linaje de los dioses celestiales. Madre universal, lo concibe y prevé todo. Posee dones de oráculo y una forma de premonición que le permite revelar a su preferido en cada combate, las vías secretas, ocultas y maliciosas de la victoria. Pero Gea también es la Tierra negra, la madre brumosa. Subsiste en ella algo caótico y primitivo. No se identifica del todo con los dioses que campean en el éter brillante, nunca oscurecido por la más mínima penumbra. No se siente tan respetada como merece entre esos personajes que, desde la cima del Otris y la del Olimpo, se enfrentan incesantemente para dominar el mundo.

Recordemos que al principio existió el Caos. Después la Tierra. Gea, la madre universal, es, en realidad, lo opuesto al Caos, pero, al mismo tiempo, tiende a él; no sólo porque en sus profundidades, a causa del Tártaro y el

Érebo, se descubre un elemento caótico, sino también porque surgió inmediatamente después de él. Fuera de Gea, no existe nada más en el cosmos que el Caos.

El ser que Gea engendrará, y que amenazará no sólo a Zeus, sino a todo el sistema divino olímpico, es un ser ctónico en el sentido terrestre: *Cthōn* es la tierra en su aspecto sombrío y nocturno, no la tierra en tanto que madre, asentamiento seguro para todos los seres que caminan por ella y se apoyan en ella. Este personaje monstruoso, gigantesco y primordial es, en la forma en que Gea lo engendra, una figura singular, una especie de animal monstruoso, en parte humano y en parte sobrehumano. Poseedor de una fuerza tremenda, tiene la potencia del Caos, de lo primordial y el desorden. Sus miembros son tan imponentes como los de los Hecatonquiros y están dotados de una fuerza, una agilidad y un vigor tremendos. Sus pies se apoyan sólidamente en el suelo, son infatigables y nunca cesan de moverse. Es la personificación del movimiento y la movilidad. No se trata, como ocurre, por ejemplo, en algunos mitos del Próximo Oriente, de una masa pesada e inerte que aumenta sólo en determinados momentos y únicamente actúa como fuerza de resistencia que amenaza con ocupar todo el espacio entre la tierra y el cielo. Tifón, por el contrario, está en constante movimiento, no para de dar golpes, agita sin cesar las piernas y los pies. Posee cien cabezas de serpiente, con otras tantas bocas, de las que proyectan negras lenguas, y otros tantos pares de ojos, que arrojan una llama ardiente, una claridad que ilumina esas cabezas serpentinas y que, al mismo tiempo, abrasa todo aquello hacia lo que dirigen sus miradas.

¿Y qué cuenta este espantoso monstruo? Utiliza múltiples voces: unas veces habla el lenguaje de los dioses, y otras el de los hombres. Hay momentos en que lanza los gritos de todas las bestias salvajes imaginables: ruge como

un león, brama como un toro. Su voz y su manera de hablar son tan multiformes, distintas y abigarradas como monstruoso es su aspecto global. Más que una esencia especial, emana de su ser una especie de mezcla confusa de todas las cosas, una conjunción en un solo individuo de los aspectos más encontrados y los rasgos más incompatibles. Si esta monstruosidad, caótica por su aspecto, su habla, su mirada, su movilidad y su fuerza, hubiera triunfado, el orden de Zeus habría sido aniquilado.

Después de la guerra de los dioses y el comienzo del reinado de Zeus, el nacimiento de Tifón constituye un peligro para el orden olímpico. Su victoria habría significado el retorno del mundo al estado primordial y caótico. ¿Qué habría ocurrido? La prolongada lucha de los dioses entre sí se habría borrado. El mundo habría vuelto a una especie de caos. No habría sido el caos primordial del origen, sin embargo, ya que de él había salido un mundo organizado, sino una especie de desbarajuste generalizado.

TIFÓN O LA CRISIS DEL PODER SUPREMO

Tifón ataca a Zeus. La batalla es terrorífica. Al igual que en la época de la lucha de los Titanes y los Olímpicos, Zeus consigue la victoria mediante una especie de temblor de tierra acompañado por una alteración de los elementos. Las aguas se precipitan sobre la tierra y las montañas se desploman en el momento en que Zeus lanza su trueno para intentar romper y domeñar con su relámpago al monstruo. En el propio seno de Hades, el abismo de los muertos y la noche, todo se mezcla y todo se precipita. La lucha de Tifón contra Zeus es la lucha del monstruo de cien ojos llameantes contra el fulgor de la mirada divina. Por supuesto, la luz que proyecta el ojo relampagueante de

Zeus derrotará a las llamas que lanzan las cien cabezas de serpiente del monstruo. Muchos ojos contra sólo dos. Zeus es quien gana.

Dice la leyenda que Zeus cometió el error de relajar la vigilancia y dormirse en su palacio, a pesar de que sus ojos hubieran debido permanecer incesantemente vigilantes. Tifón se acerca, descubre el lugar donde Zeus ha guardado su rayo y se dispone a cogerlo; pero, justo en el momento en que va a poner la mano encima del arma de la victoria, Zeus abre un ojo y fulmina inmediatamente a su enemigo. Dos potencias se enfrentan: ¿cuál de ellas, la caótica o la olímpica, aventajará a la otra en vigilancia y fulgor? Finalmente, también en este caso, Tifón es derrotado. Los tendones de sus brazos y sus piernas, lo que encarna su fuerza vital en lo que tiene de combativo, son derrotados por el rayo. Acaba paralizado, soterrado por las rocas arrojadas sobre él, y vuelve al Tártaro brumoso de donde salió.

Otros relatos harto curiosos expresan de manera diferente el carácter brumoso de Tifón. Estas historias son tardías, del siglo II de nuestra era. Entre el Tifón de Hesíodo, del siglo VII a.C., y aquel del que hablaremos ahora, las diferencias residen en buena parte en las influencias orientales.

Gea, harta de los Olímpicos, engendró con el Tártaro a un monstruo, Tifón, que es descrito como un coloso inmenso, con los pies firmemente asentados en el suelo y dotado de un cuerpo interminable, de modo que su frente tropieza con el cielo. Cuando pone los brazos en cruz, una de sus manos toca el extremo este del mundo y la otra el oeste. Por su naturaleza, reúne y confunde lo superior y lo inferior, el cielo y la tierra, la derecha y la izquierda, oriente y occidente. Esta masa caótica se lanza al asalto del Olimpo. Cuando los Olímpicos lo descubren, presas de

un terror incoercible, se transforman en pájaros y escapan. Zeus, que se queda solo, se enfrenta al inmenso bruto, tan alto como el mundo y tan ancho como el universo. Zeus suelta rayos y centellas que alcanzan a Tifón y le obligan a retroceder. Entonces Zeus agarra la *hárpe*, la hoz, e intenta derribar al monstruo, pero éste busca el cuerpo a cuerpo y sale vencedor, ya que gracias a su corpulencia consigue rodear con sus brazos a Zeus y paralizarlo. Tifón le corta a continuación los tendones de brazos y piernas. Después se carga el cuerpo de Zeus a hombros y lo deposita en una caverna de Cilicia. El monstruo oculta luego los tendones y el rayo de Zeus.

Cabría creer que todo está perdido y que, esta vez, se impone el universo del desorden completo. En efecto, el bruto se queda la mar de contento y satisfecho ante el pobre Zeus, encerrado en la caverna, incapaz de moverse, carente de energía, con los tendones de brazos y piernas arrancados, desprovisto de su rayo. Pero, al igual que antaño, en el bando de los Olímpicos, de Zeus, por tanto, predominarán la estrategia, la astucia, el embuste, el engaño y la inteligencia. Dos personajes, Hermes y Pan, consiguen recuperar los tendones de Zeus sin que Tifón se dé cuenta. Zeus los pone en su sitio igual que si se pusiera unos tirantes, y vuelve a empuñar el rayo. Cuando Tifón, que estaba dormido, despierta y descubre que Zeus ya no está en la caverna, el combate se reanuda encarnizadamente, pero ahora concluye con la derrota definitiva del monstruo.

Otra versión muy similar cuenta que Zeus es momentáneamente vencido, hecho prisionero y dejado sin fuerzas ni rayo. La astucia de Cadmo desbarata las maniobras del monstruo. Tifón, que cree que ya todo está resuelto, anuncia que es el rey del universo y va a devolver el poder a los dioses primordiales. Quiero liberar a los Titanes y

aniquilar el reino de Zeus. Rey bastardo, rey cojitranco, Tifón es el rey del desorden que destrona a Zeus, el rey de la justicia. Entonces es cuando Cadmo comienza tocar la flauta. A Tifón su música le parece admirable. La escucha y después se adormila suavemente hasta dormirse por completo. Se acuerda de las historias que cuentan cómo Zeus hizo raptar a mortales para que le deleitasen con la música y la poesía. Quiere hacer lo mismo, y propone a Cadmo que sea su cantor, no el del orden olímpico, sino el del caos de Tifón. Cadmo acepta a condición de disponer de un instrumento musical mejor que también le permita cantar. «¿Qué necesitas?», pregunta Tifón. «Quisiera unas cuerdas para mi lira.» «Tengo lo que quieres, unas cuerdas formidables», responde Tifón, y va a buscar inmediatamente los tendones de Zeus. Cadmo comienza a tocar de una manera absolutamente admirable. Tifón se duerme y, aprovechando la ocasión, Zeus recupera las cuerdas de la lira, o, mejor dicho, sus tendones, los coloca en su sitio, atrapa el rayo y se apresta de nuevo al combate. Cuando Tifón, el pseudo-rey, la parodia del monarca del universo, despierta, Zeus puede atacarlo de nuevo provisto de todas sus armas. Y derrotarlo.

En otra historia la astucia interviene de la misma manera, pero en ella Tifón ya no es visto como un animal multiforme o un coloso, sino como una bestia acuática, una formidable ballena, que ocupa todo el espacio marino. Tifón vive en una gruta marina donde es imposible combatirle, ya que el rayo de Zeus no puede alcanzar el fondo del mar. De nuevo una astucia invierte la situación. Como es un animal que tiene un enorme apetito, Hermes, protector de los pescadores –ha enseñado a pescar a su hijo Pan–, prepara un banquete a base de pescado para saciar al monstruo marino. Tifón sale, en efecto, de su antro y se llena la panza hasta tal punto que, deseoso de vol-

ver a su refugio, es incapaz de hacerlo por lo hinchado que está. Desplomado en la orilla, se convierte en un blanco ideal para Zeus, que lo domina sin la menor dificultad.

Estas historias, tal vez un poco extravagantes, enseñan una misma lección. En el momento en que la soberanía parece definitivamente establecida, se produce una crisis del poder supremo. Una fuerza que representa todo aquello contra lo cual ha sido instituido el orden –el caos, la mezcla, el desorden– surge y amenaza al dueño del mundo. Zeus parece desarmado. Para recuperar el trono, tiene que recurrir a personajes secundarios. Al tener aspecto insignificante y ser, supuestamente, poco temibles, no asustan a las fuerzas del desorden, que no desconfían de ellos. Sin embargo, gracias a sus artimañas, estos dioses menores, a veces meros mortales, permiten que Zeus invierta la situación y conserve el poder supremo.

¿Por fin ha adquirido Zeus la hegemonía de manera definitiva? Todavía no. En efecto, la historia del establecimiento de la supremacía de Zeus tiene una nueva prolongación en forma de lucha con unos personajes llamados los *Gigantes*.

VICTORIA SOBRE LOS GIGANTES

Se trata de seres que no son ni totalmente humanos ni totalmente divinos. Tienen una condición intermedia. Los Gigantes son jóvenes guerreros. Personifican en el universo la función guerrera, el orden militar frente al orden monárquico de Zeus. Tienen semejanzas con los Hecatonquiros, que también encarnan determinados aspectos del poder guerrero, por la fuerza y la violencia que ejercitan. Ya vimos que los Hecatonquiros se pasaron al bando de Zeus, se sometieron a él y aceptaron su autoridad. Pero los

Gigantes, que personifican la fuerza de las armas, la violencia en estado puro, el vigor corporal, la juventud física, acaban por preguntarse por qué no han de poseer ellos el poder supremo. Ésa es la razón principal de la guerra de los Gigantes.

Esta guerra es muy peligrosa porque también ellos han nacido de la Tierra. En muchos relatos, vemos que los Gigantes nacen directamente de Gea con el aspecto de combatientes ya adultos. No son chiquillos ni jovenzuelos, pero tampoco son ancianos: apenas salen del seno de Gea tienen el aspecto de guerreros jóvenes y vigorosos. Llegan al mundo con el armamento completo de los hoplitas, la infantería pesada: el casco, la jabalina en una mano y la espada en la otra. En cuanto nacen, luchan entre sí, para aliarse después y entrar en guerra con los dioses. En esta lucha, tantas veces descrita y representada, vemos cómo los Olímpicos intervienen contra los Gigantes. Atenea, Apolo, Dioniso, Hera, Artemisa, Zeus, cada uno de ellos lucha con sus propias armas. Pero Gea advierte a Zeus que los dioses no conseguirán derrotar a sus adversarios. En efecto, aunque los Olímpicos les causan importantes daños, no consiguen aniquilarlos. Y, pese a las heridas y a las pérdidas que les infligen, los Gigantes siguen atacando.

La fuerza de los Gigantes es la de un grupo de edad que siempre se renueva: los jóvenes llamados a participar en la vida militar. Los dioses del Olimpo necesitan una criatura que no sea divina para vencerlos. Zeus se siente nuevamente obligado a apoyarse en un simple mortal para derrotar a los Gigantes. Lo necesita, sin duda, porque, precisamente, los jóvenes Gigantes, que jamás han sido niños y jamás serán ancianos, tienen la apariencia de seres humanos. Combaten a los dioses sin que éstos puedan aniquilarlos. Están a medio camino entre la mortalidad y la inmortalidad. Su condición es tan indecisa como la del joven en

la flor de la juventud: todavía no es un hombre hecho y derecho, pero ya no es un niño. Así son los Gigantes.

LOS FRUTOS EFÍMEROS

Para llevar a feliz término su acción, los Olímpicos se aseguran el apoyo de Heracles. Éste todavía no es un dios, no ha subido al Olimpo; es, simplemente, el hijo de la unión de Zeus y una mortal, Alcmena. Y también es mortal. Heracles devastará la *filé* de los Gigantes, es decir, su casta, su hermandad, su grupo social. Ahora bien, pese a esa devastación la lucha no está decidida. Una vez más, Gea desempeña un papel ambiguo, ya que no quiere que esas criaturas que han salido de su seno armadas de los pies a la cabeza sean aniquiladas. Así que decide procurarse una hierba, una planta de la inmortalidad que crece de noche. Se propone ir a recogerla al alba para dársela a los Gigantes a fin de que se conviertan en inmortales. Porque desea que los Olímpicos tengan en cuenta a esa juventud rebelde, pacten con ella y ya no puedan aniquilarla. Pero Zeus, enterado del proyecto de Gea, consigue adelantársele. Justo antes de que amanezca, de que la luz invada la tierra y la planta sea plenamente visible, la recoge. A partir de entonces ya no queda sobre la tierra ni señal de la planta de la inmortalidad. Así pues, los Gigantes ya no podrán comérsela. Perecerán de manera indefectible.

Este detalle coincide con otra anécdota, que unas veces se incorpora a la leyenda de los Gigantes y otras a la de Tifón. Dice que aquéllos o éste buscaban un *phármakon*, una poción que era a la vez veneno y medicamento. Esa poción, capaz de dar la muerte o salvar de la enfermedad, estaba en poder de las Moiras, deidades femeninas que deciden el destino de los seres. Entregaron la poción a quien

o quienes se la habían pedido, asegurando que producía la inmortalidad y que proporcionaba una fuerza y una energía decuplicadas y la victoria sobre Zeus. Tifón, o los Gigantes, bebieron lo que se les ofrecía, pero, en lugar de la poción que daba la inmortalidad, las diosas les habían preparado lo que se llama un «fruto efímero», es decir, la decocción de una planta destinada a los mortales. Es el alimento de los humanos, que viven al día y cuyas fuerzas se deterioran. Los frutos efímeros son el alimento de la mortalidad. En lugar de beber el néctar y la ambrosía, en lugar de recibir el humo de los sacrificios hechos por los hombres que sube hacia los dioses, este alimento efímero vuelve a Tifón tan frágil y vulnerable como un humano. De la misma manera, los Gigantes conocen el cansancio y la vulnerabilidad, no poseen la vitalidad constante y perpetuamente viva de los dioses.

En todas esas historias se ve claramente, en último término, la idea de un universo divino dotado de privilegios propios. El néctar y la ambrosía son el alimento de los inmortales. Zeus ha concedido a los Cíclopes y los Hecatonquiros el alimento de la inmortalidad para que se conviertan realmente en dioses y permanezcan a su lado. Por el contrario, ofrece a todos los pretendientes al poder supremo un alimento efímero, el que comen los seres mortales y vulnerables. Cuando el resultado de la lucha parece incierto, para que se incline del lado de los Olímpicos, Zeus no vacila en dar a comer a sus adversarios aquello que los hace tan débiles como los humanos.

EN EL TRIBUNAL DEL OLIMPO

Con la victoria sobre los Gigantes, puede decirse que el reinado de Zeus está definitivamente asegurado; los

dioses que han luchado a su lado conservarán para siempre jamás los privilegios de que han disfrutado. De ellos es el cielo, el lugar que sólo conoce la luz, la luz pura. En la parte inferior del mundo están la noche y las tinieblas; es el Tártaro o Hades: allí se encuentran los dioses vencidos, los monstruos dominados, los Gigantes reducidos a la inmovilidad, atados o adormilados como Cronos. Están, en cierto modo, fuera de juego, fuera del cosmos. El mundo, aparte de los dioses, incluye los animales y los hombres. Estas criaturas conocen a un tiempo la noche y el día, el bien y el mal, la vida y la muerte. Su vida está entretejida con la muerte, al igual que los alimentos perecederos de que se nutren.

Al observar el desarrollo de esta historia, no cabe menos que pensar lo siguiente: para que exista un mundo diferenciado, con sus jerarquías y organización, ha hecho falta un primer acto de rebelión, el que ha realizado Cronos cuando ha castrado a Urano. En aquel momento, Urano lanzó una maldición contra sus hijos, una imprecación que los amenazaba con una culpa que expiar, con una *tísis*. Así, el curso del tiempo es un curso contrariado, que deja sitio para el mal y la venganza, para las Erinias, que hacen expiar las faltas, para las Ceres. Las gotas de sangre caídas del miembro castrado de Urano han engendrado las fuerzas de violencia en toda la extensión del mundo. Pero las cosas son más complicadas, más ambiguas. Entre las fuerzas de las tinieblas, que ocupan el universo gracias al primer acto fundador de un cosmos organizado –la mutilación de Urano–, y las fuerzas de concordia existe una especie de vínculo. Por una parte, las Erinias, los Gigantes y las Ninfas de la guerra, y, por otra, Afrodita.

El caos ha engendrado a la Noche, y ésta ha dado vida a todas las fuerzas del mal. Estas fuerzas malvadas son, en

primer lugar, la Muerte, las Parcas, las Ceres, el Homicidio, la Matanza, la Carnicería; son también todos los males: la Miseria, el Hambre, la Fatiga, la Lucha, la Vejez. Entre las maldiciones que pesan sobre el universo, se cuentan *Ápate*, el Engaño, y *Filotes*, la Unión o Ternura amorosa. La Noche las ha parido junto con el Homicidio y la Matanza. Todas estas damas de las tinieblas se precipitan sobre el universo, que, en lugar de ser un espacio armonioso, se convierte en un hervidero de terrores, crímenes, venganzas y falsedades. Pero, si nos fijamos en la descendencia de Afrodita, encontramos, al lado de las fuerzas positivas, otras aviesas. Están Eros e Hímero, Deseo y Tierno amor –hasta aquí, todo va bien–, pero también las *exapáti*, es decir el engaño y la falsedad, las trampas que se ocultan tras las palabras seductoras de las jóvenes y, de nuevo, Filotes, la Unión o Ternura amorosa.

Entre el ámbito de las fuerzas de unión, de concordia y de bondad que encabeza Afrodita y la descendencia de un poder de las tinieblas que engendra todas las desdichas posibles, existen cruces, intersecciones, duplicaciones: entre los hijos de la Noche figuran las frases seductoras y la ternura amorosa, así como en el séquito de Afrodita las sonrisas encantadoras de las muchachas corren parejas con los embustes de esa misma ternura. El hombre embaucado y burlado puede encontrar allí la desgracia. Así pues, no todo es blanco a un lado, ni negro al otro. Este universo resulta perpetuamente de una mezcla de contrarios.

Al movilizar la cólera de las fuerzas vengativas, la Noche contribuye a restablecer la claridad de un orden que las transgresiones habían oscurecido. Por su parte, la Afrodita luminosa, la «Afrodita de oro», va acompañada de la Afrodita *Melainís*, «La Negra», es decir, la oscura, la tenebrosa, la que trama sus artimañas en las tinieblas.

En la ordenación del universo, Zeus se preocupa de

alejar del mundo divino a la Noche, la oscuridad y el conflicto. Crea un reino en el que, si bien los dioses discuten entre sí, sus enfrentamientos no pueden desembocar en un conflicto abierto. Ha expulsado la guerra del territorio divino y la ha enviado a los hombres. Todas las fuerzas malignas que Zeus ha expulsado del mundo olímpico constituirán el tejido cotidiano de la existencia humana. Ha pedido a Poseidón que construya una triple muralla de bronce para que la puerta del Tártaro permanezca cerrada y la Noche y las fuerzas del mal ya no puedan subir al cielo. Siguen existiendo, sin duda, en el mundo, pero Zeus ha tomado sus precauciones.

Si surge entre los dioses una disputa susceptible de complicarse, ya les tenemos a todos inmediatamente invitados a un suculento festín. También está convocada Éstige, que se presenta con un aguamanil de oro que contiene agua del río de los Infiernos. Las dos potencias divinas enfrentadas toman este aguamanil, vierten agua en el suelo, hacen una libación, beben a su vez y juran solemnemente que no son responsables de la disputa y que su causa es justa. Como es evidente, una de las dos miente. Ésta, en cuanto ha tragado el agua divina, cae en coma, en una especie de letargo total. Se encuentra en un estado parecido al de los dioses que han sido vencidos. Al igual que Tifón o los Titanes, pierde el aliento, el ardor y la vitalidad. No ha muerto, ya que los dioses son inmortales, pero ha perdido todos los atributos de su carácter divino; ya no puede moverse ni ejercer su poder, está fuera de juego. Se encuentra, en cierta manera, más allá del cosmos, sumida en un letargo que la aparta de la existencia divina. Permanece en ese estado durante un tiempo muy largo, que los griegos denominan un «gran año». Cuando despierta de su coma, no siempre recupera inmediatamente el derecho de participar en el banquete ni de beber el néctar y la ambrosía.

Esta potencia divina no es mortal ni claramente inmortal. Se halla en una situación parecida a la de los Titanes, los Gigantes o Tifón. Está excluida.

En otras palabras, en ese mundo divino, múltiple y diverso, Zeus ha previsto los peligros de un conflicto. Preparado para cualquier eventualidad, no sólo instituye un orden político, sino también un orden cuasijurídico, para que, en cuanto se inicia una polémica, no amenace con quebrantar las columnas del mundo. Las deidades culpables son expulsadas del Olimpo hasta que hayan purgado su castigo. Después, despiertan del letargo, pero todavía no tienen derecho al néctar y la ambrosía. Deben esperar diez veces la duración de su castigo. Así es el orden de los dioses, pero no el de los hombres.

UN MAL SIN REMEDIO

Así pues, Tifón es vencido y queda sepultado por todo lo que Zeus le tira encima. Es posible que sus despojos hayan sido enviados al lugar donde están bloqueados los Titanes, es decir, al Tártaro, cosa que sería muy normal, ya que Tifón es el hijo del Tártaro. También es posible que permanezca yacente bajo esos enormes bloques de piedra grandes como montañas, que le han arrojado encima, especialmente bajo el Etna. Tifón se encuentra aprisionado en las raíces del Etna, atado bajo el volcán que, de vez en cuando, deja escapar humaredas, lavas hirvientes o llamas. ¿Se trata de los restos del rayo de Zeus que siguen calientes? ¿O una manifestación de anomia por parte de Tifón? Si es él quien se manifiesta en esas sacudidas del Etna, en esa lava, desde las profundidades de donde algo hirviente asoma a la superficie, eso demostraría que lo que representa Tifón, en tanto que fuerza de desorden, no ha desapare-

cido radicalmente después de su derrota ni incluso después de su parálisis o su muerte.

Una de las versiones de esta leyenda, que vale la pena subrayar, es que de los despojos de Tifón emanan vientos y borrascas, manifestaciones en la superficie de la tierra y, sobre todo, del mar de lo que Tifón habría representado en el universo si hubiera resultado vencedor. Si Tifón hubiera derrotado a Zeus, un mal sin remedio, un mal absoluto, habría invadido el universo. Ahora que ha sido derrotado y puesto fuera de juego, algo de él permanece, de todos modos, pero ya no entre los dioses, sino entre los pobres humanos. De Tifón surgen de repente, de manera imprevisible, unos vientos terribles, que no soplan jamás en una única dirección como los restantes vientos. Noto, Bóreas o Céfiro son vientos regulares, vinculados al Lucero de la mañana o de la tarde. En ese sentido, son hijos de los dioses. Estos vientos señalan a los marineros los rumbos de la navegación, trazan algo así como inmensas avenidas aéreas sobre la superficie de la tierra o el mar. Sobre el agua, que es un espacio infinito, como un Caos líquido, los vientos regulares indican unas direcciones garantizadas, gracias a las cuales el navegante encuentra su salvación. Esos vientos no sólo soplan siempre en la misma dirección, sino que también son estacionarios. Bóreas sopla en una época, y Céfiro en otra, de modo que cuando los navegantes tienen que zarpar saben cuál es la estación propicia para un viaje en determinada dirección.

Hay otros vientos, totalmente opuestos a ellos, que son borrascosos, ventoleras cargadas de nieblas. Cuando se abaten sobre el mar, ya no se ve nada. De repente, se hace la noche y las naves se pierden. Ya no existen direcciones ni puntos de referencia estables. Esos vientos son como torbellinos que lo confunden todo. Ya no hay este ni oeste, ni arriba ni abajo. Atrapados en medio de este espacio

marino caótico, los marinos se extravían y se ahogan. Esos vientos han salido directamente de Tifón, son la marca que éste sigue imprimiendo sobre el universo, en primer lugar sobre las rutas marítimas, pero también sobre tierra firme. En efecto, esas borrascas, completamente incomprensibles e imprevisibles, sólo progresan en el agua. Las hay que destruyen todas las cosechas, derriban los árboles y aniquilan el trabajo de los humanos. Los cultivos y las cosechas, pacientemente preparados y acumulados, quedan reducidas a nada: Tifón es realmente un mal sin remedio.

Vemos, por consiguiente, que la victoria de Zeus no termina de manera radical con el poder caótico de que dispone Tifón en el cosmos. Los Olímpicos lo han alejado de su esfera divina, pero lo han enviado a los hombres, donde coincide con la discordia, la guerra y la muerte. Si bien los dioses han expulsado de su territorio todo lo que pertenecía al mundo de lo primordial y el desorden, no lo han aniquilado, se han limitado a alejarlo de sí. A partir de ahora será entre los hombres donde Tifón causará estragos con su brutal violencia, ante la cual están totalmente indefensos. Es un mal sin remedio, un mal contra el que, según la fórmula de los griegos, no existe ninguna cura.

LA EDAD DE ORO: HOMBRES Y DIOSES

Zeus ocupa el trono del universo. A partir de ese momento, el mundo está en orden. Los dioses se han enfrentado entre sí y algunos de ellos han vencido. Todo lo que había de malvado en el cielo etéreo ha sido expulsado, a veces encerrado en el Tártaro y otras enviado a la tierra, entre los mortales. ¿Qué les ocurre a los hombres, qué es de ellos?

A decir verdad, la historia no comienza con el origen del mundo, sino en el momento en que Zeus ya es rey, o sea, en la época en que el mundo divino se ha estabilizado. Los dioses no viven únicamente en el Olimpo, sino que comparten con los humanos algunas zonas de tierra. Existe, en especial, un lugar en Grecia, cerca de Corinto, la llanura de Mecone, donde dioses y hombres viven mezclados. Comparten las mismas comidas, se sientan a las mismas mesas y celebran banquetes juntos. Que los hombres y los dioses estén mezclados significa que cada día es un día de fiesta, un día de dicha. Comen, beben, se divierten, escuchan cantar a las Musas la gloria de Zeus o las aventuras de los dioses. En suma, están en la gloria.

La llanura de Mecone es una tierra rica y fértil. Allí todo florece espontáneamente. De acuerdo con el proverbio, basta con poseer un pedazo de tierra en ese llano para hacerse rico, ya que no está sometido a los azares de los malos años o las estaciones. La época en que los dioses y los hombres aún no se habían separado fue una edad de oro, y así se denomina también, a veces, la época de Cronos, anterior al momento en que se inicia la lucha entre Cronos, aliado con los Titanes, y Zeus, apoyado por los Olímpicos, pues por aquel entonces el mundo divino todavía no era desgarrado por la violencia brutal. Es la paz, un tiempo anterior al tiempo. Y los hombres tienen allí su espacio. ¿Cómo viven? No sólo, como vemos, comparten el festín de los dioses, sino que aún no conocen ninguno de los males que abruman actualmente a la raza de los mortales, los efímeros, los que viven al día sin saber qué ocurrirá mañana ni sentir una auténtica continuidad con lo que ocurrió ayer, los que cambian continuamente, nacen, crecen, alcanzan su pleno vigor, se debilitan y mueren.

En esa época los hombres permanecían siempre jóve-

nes y sus miembros no envejecían. Para ellos no existía el nacimiento, en el sentido literal de la palabra. Es posible que surgieran de la Tierra. Es posible que Gea, la Tierra madre, los hubiera parido, de la misma manera que había parido a los dioses. Tal vez, simplemente, sin que se planteara la cuestión de su origen, estaban allí, mezclados con los dioses, iguales a los dioses. En aquella época, por tanto, siempre jóvenes, los hombres no conocían el nacimiento ni la muerte. No estaban sometidos al tiempo que mengua las fuerzas y hace envejecer. Al cabo de centenares, tal vez incluso millares, de años, siempre semejantes a lo que eran en la flor de la edad, se dormían y desaparecían igual que habían aparecido. Ya no estaban allí, pero eso no era realmente la muerte. Tampoco existían entonces el trabajo, la enfermedad ni el dolor. Los hombres no tenían que labrar la tierra: en Mecone todos tenían a su alcance cualesquiera alimentos y cualesquiera bienes que desearan. La vida se parecía a lo que algunas leyendas cuentan de los etíopes: una mesa puesta por el sol les aguarda mañana tras mañana, y en ella ya está servida la comida y la bebida. No sólo encuentran allí todos los alimentos y todas las viandas, sino que las mieses crecen sin ser cultivadas y los manjares ya se les ofrecen cocinados. La naturaleza entrega de modo espontáneo los más refinados y civilizados bienes de consumo necesario para la vida doméstica. Así es como viven los hombres en esos tiempos lejanos. Conocen la felicidad.

Las mujeres todavía no han sido creadas. Existe lo femenino, hay diosas, pero las mujeres mortales aún no han sido creadas. Los humanos son únicamente varones: de la misma manera que no conocen la enfermedad, la vejez, la muerte o el trabajo, tampoco conocen la unión sexual. A partir del momento en que un hombre, para tener un hijo, debe unirse a una mujer que le resulta a la vez seme-

jante y diferente, el nacimiento y la muerte se convierten en patrimonio de la humanidad. El nacimiento y la muerte son los dos estadios que conforman una existencia. Para que no exista la muerte, hay que eliminar también el nacimiento.

En Mecone los dioses y los hombres viven juntos, están mezclados, pero llegará el momento de la separación. Ésta se produce después de que los dioses hayan celebrado su gran reparto. Han resuelto mediante la violencia la cuestión de los honores y los privilegios reservados a cada uno de ellos. El reparto entre los Titanes y los Olímpicos ha sido el resultado de una lucha en la que han predominado la fuerza y la dominación brutal. Una vez terminado el primer reparto, los Olímpicos han mandado a los Titanes al Tártaro, han cerrado a cal y canto las puertas de esta prisión subterránea y tenebrosa y, después, se han instalado colectivamente en lo alto del cielo. Hubo que resolver los problemas surgidos entre ellos. Zeus está encargado de efectuar el reparto de los poderes, ya no imponiéndolo mediante la violencia brutal, sino gracias a un acuerdo consensuado entre todos los Olímpicos. Entre los dioses, el reparto se efectúa al final de un conflicto abierto o mediante un acuerdo, que, si no siempre es entre iguales, por lo menos, es entre aliados y parientes, solidarios de una misma causa, participantes en un mismo combate.

EL MUNDO DE LOS HUMANOS

EL ASTUTO PROMETEO

¿Cómo repartir prebendas y honores entre los dioses y los hombres? En este caso ya no es imaginable la utilización de la violencia brutal. Los humanos son demasiado débiles, bastaría con un papirotazo para reducirlos a nada. Los inmortales tampoco pueden ponerse de acuerdo con los mortales como harán con sus iguales. De modo que se impone una solución que no provenga de la supremacía de la fuerza ni de un acuerdo entre iguales. Para alcanzar una solución de este tipo, necesariamente híbrida y sesgada, Zeus recurre a un personaje llamado Prometeo. También él participará de la decisión un tanto heterodoxa a la que se recurrirá para separar a los dioses de los hombres y resolver la competición que se establece entre ellos. ¿Por qué Prometeo es el personaje del momento? Porque, en el mundo de los dioses, ocupa una posición ambigua, poco definida y paradójica. Lo llaman Titán. En realidad, es hijo de Jápeto, hermano de Cronos. Por consiguiente, su padre es un Titán, pero él no, aunque tampoco es un Olímpico, porque no pertenece a este linaje. Posee una naturaleza titánica, al igual

que su hermano Atlante, que también será castigado por Zeus.

Prometeo es de espíritu rebelde, astuto e indisciplinado, siempre dispuesto a la crítica. ¿Por qué Zeus le encarga la solución de este problema? Porque, aun siendo en parte un Titán, no ha luchado con los Titanes contra Zeus. Ha adoptado una posición de neutralidad y no ha tomado partido en el combate. Se cuenta incluso, en muchas tradiciones, que Prometeo ha ayudado a Zeus y que, sin los consejos que le ha prodigado –porque es un pillo, un tipo listo–, éste no habría triunfado. En este sentido, es un aliado de Zeus. Un aliado pero no un súbdito: no está en el bando de Zeus, es autónomo, actúa por su cuenta y riesgo.

Zeus y Prometeo comparten varias características comunes en el plano de la inteligencia y el ingenio. Los dos se definen por una mente sutil y retorcida, por una cualidad que Atenea personificará entre los dioses y Ulises entre los hombres: astucia. El astuto consigue salir del trance en casos en que la situación parece totalmente desesperada y encuentra una salida cuando todo parece atascado, y para llevar a cabo sus intenciones no titubea en mentir ni disponer trampas para engañar al adversario, y utiliza todas las artimañas imaginables. Zeus y Prometeo comparten la misma manera de ser. Tienen esa cualidad en común. Al mismo tiempo, existe una distancia infinita entre ellos. Zeus es un rey, un soberano que concentra todo el poder en sus manos. Desde ese punto de vista, Prometeo no puede rivalizar con él. Los Titanes eran los rivales de los Olímpicos, y Cronos el rival de Zeus, pues pretendía conservar la soberanía que Zeus ansiaba arrebatarle. Prometeo jamás piensa en ser rey, en ningún momento compite en ese plano con Zeus. El mundo creado por Zeus, este mundo surgido del reparto, es un mundo jerárquico y

ordenado de acuerdo con diferentes niveles y rangos de posición y de honor, y es el mundo al que pertenece Prometeo, aunque ocupe en él un lugar bastante difícil de definir. Y todavía hace más difícil esa definición el hecho de que Zeus le condenará y le hará encadenar antes de liberarlo y de reconciliarse con él, cosa que señala en su destino personal un movimiento de ida y vuelta entre la hostilidad y la concordia. En pocas palabras, cabría decir que Prometeo personifica en ese universo ordenado la contestación interior. No quiere usurpar el sitio de Zeus, pero, en el orden que éste instituye, es la vocecita contestataria, algo así como un mayo del 68 en el Olimpo, en el interior del mundo divino.

Prometeo está en una relación de complicidad y de conaturalidad con los hombres. Su condición está próxima a la de los humanos, porque éstos también son criaturas ambiguas que poseen ciertos rasgos divinos –comparten, al principio, su existencia con los dioses–, pero los compaginan con otros más propios de las bestias. Así pues, se da en los hombres, al igual que en Prometeo, una situación contradictoria.

UNA PARTIDA DE AJEDREZ

Contemplemos la escena. Los dioses y los hombres están reunidos como de costumbre. Zeus se halla en el lugar de honor y encarga a Prometeo que haga el reparto. ¿Qué hará? Trae una enorme res, un toro soberbio, que sacrifica y después descuartiza. Parte a ese animal en dos trozos. Cada uno de ellos, tal como ha sido preparado por Prometeo, expresará la diferencia de condición entre dioses y hombres. Esto significa que la frontera del corte dibujará la que separará a los hombres de los dioses.

¿Cómo actúa Prometeo? Igual que se hace en el sacrificio normal griego: el animal es abatido, despellejado y, a continuación, comienza el reparto. En especial, la primera operación consiste en descarnar por completo los huesos largos, los huesos de las extremidades anteriores y posteriores, los *óstea leúka*, que se mondan hasta dejarlos completamente pelados. Una vez realizado este trabajo, Prometeo junta todos los huesos del animal, los pone a un lado y cubre esta parte con una fina capa de lardo blanco y apetitoso. Ya tiene hecho el primer lote. A continuación, prepara el segundo. En éste, Prometeo coloca todas las *kréas*, las carnes, lo comestible. Y cubre la carne del animal con su piel. Este lote, que contiene toda la parte comestible del animal, cubierta por su piel, es colocado a su vez en la *gastér* de la res, en el estómago, la panza viscosa, fea y desagradable a la vista, del buey.

Así se presenta este reparto: a un lado, un lardo blanco y apetitoso que cubre únicamente unos huesos mondos y lirondos, y al otro una panza poco apetitosa que lleva en su interior todo lo que es bueno para comer. Prometeo presenta las dos partes en la mesa delante de Zeus. De acuerdo con la elección de éste se perfilará la frontera entre los hombres y los dioses. Zeus mira ambos lotes y dice: «Vaya, Prometeo, tú, que eres tan listo y tan pillo, has hecho un reparto muy desigual.» Prometeo le mira con una sonrisita. Está claro que Zeus se ha dado cuenta de la treta, pero acepta las reglas del juego. Le propone ser el primero en elegir, y Zeus lo acepta. Así pues, con un aire de absoluta satisfacción, toma la parte más atractiva, el montón de apetitoso lardo blanco. Todo el mundo le contempla mientras desenvuelve el paquete y encuentra los blancos huesos completamente pelados. Zeus manifiesta entonces una ira espantosa contra aquel que ha pretendido engañarle.

Así termina el primer acto de una historia que cuenta, por lo menos, con tres. Al final de ese primer episodio del relato aparece establecida la manera como los hombres entran en relación con los dioses, a través del sacrificio, como el que Prometeo ha realizado al ofrecer el animal. Encima del altar, fuera del templo, arden unas plantas aromáticas que desprenden un humillo perfumado, en las que depositan después los huesos pelados. La parte de los dioses son esos huesos mondos y lirondos, rebozados de reluciente lardo, que suben a los cielos en forma de humareda. Los hombres, por su lado, reciben el resto de la bestia, que consumirán asado o cocido. En largos pinchos de hierro o bronce ensartan pedazos de carne, de hígado, en especial, y de otras partes igual de apetecibles que asan directamente sobre el fuego. Hay pedazos que son colocados para que hiervan en grandes marmitas. Asar algunas piezas, hervir otras: a partir de ahora, los hombres deben comer la carne de los animales sacrificados y envían a los dioses su parte, es decir, el humo oloroso.

Esta historia es asombrosa, ya que da a entender que Prometeo ha conseguido engañar a Zeus al entregar a los hombres lo mejor del sacrificio. Prometeo ofrece a los hombres la parte comestible, camuflada y oculta bajo una apariencia incomestible y repugnante, y, a los dioses, la parte no comestible, envuelta, oculta y disimulada bajo la apariencia de un lardo apetitoso y de un blanco radiante. En su reparto obra de manera falaz, ya que la apariencia es engañosa. Lo bueno se disimula bajo la fealdad y lo malo es hecho apetecible recubriéndolo con algo atractivo. Pero ¿ha dado realmente a los hombres la parte mejor? También en ese punto reina la ambigüedad. Está claro que los hombres reciben la parte comestible del animal sacrificado, pero es que los hombres necesitan comer. Su condición es la antítesis de la de los dioses, pues no pueden

vivir sin alimentarse continuamente. Los hombres no son autosuficientes, necesitan buscar recursos energéticos en el mundo que los rodea, a falta de los cuales perecen. Lo que define a los humanos es que comen el pan y la carne de los sacrificios, y que beben el vino de la vid. Los dioses, en cambio, no necesitan comer. No conocen el pan, ni el vino, ni la carne de los animales sacrificados. Viven sin alimentarse; sólo ingieren unos pseudoalimentos, el néctar y la ambrosía, que confieren la inmortalidad. Así pues, la vitalidad de los dioses tiene otra naturaleza que la de los humanos. Ésta es una subvitalidad, una subexistencia, una subfuerza: una energía perecedera. Necesitan alimentarla continuamente. Así que un ser humano ha realizado un esfuerzo, se siente fatigado y hambriento. En otras palabras, en el reparto operado por Prometeo, la parte mejor es la que, con la apariencia más apetitosa, oculta los huesos mondos y lirondos. En efecto, los huesos pelados representan lo que el animal o el ser humano posee como algo realmente precioso, algo inmortal, pues son incorruptibles y forman la arquitectura del cuerpo. La carne se deshace y se corrompe, pero el esqueleto representa el elemento permanente. Lo que el animal tiene de incomible es lo que no es mortal, lo inmutable, lo que, por consiguiente, más se acerca a lo divino. A los ojos de los que han imaginado estas historias, los huesos son mucho más importantes porque contienen el tuétano, ese líquido que, para los griegos, está relacionado con el cerebro y, también, con la simiente masculina. El tuétano representa la vitalidad de un animal en su continuidad a lo largo de las generaciones, ya que garantiza la fecundidad y la descendencia. Es la señal de que no se es un individuo aislado, sino un eslabón de la cadena de la vida.

Lo que finalmente se ofrece a los dioses mediante la mascarada ideada por Prometeo es la vitalidad de la bestia,

mientras que lo que reciben los hombres, la carne, sólo es el animal muerto. Los hombres tienen que alimentarse de cadáveres; el carácter mortal que simboliza ese reparto es decisivo. A partir de ahora los humanos serán los mortales, los efímeros, al contrario que los dioses, que serán los no mortales. Gracias a esta distribución del alimento, los humanos quedan marcados con el sello de la mortalidad, mientras que los dioses gozarán de la perennidad. Es algo que ha visto muy bien Zeus.

Si Prometeo se hubiera limitado a hacer dos partes, por un lado los huesos y por otro la carne, Zeus habría podido elegir los huesos y la vida del animal. Pero, como todo estaba falseado por las apariencias engañosas, como la carne estaba oculta en la *gastér*, en la panza, y los huesos estaban disimulados bajo el lardo reluciente, Zeus comprende que Prometeo ha querido engañarlo. Así que decide castigarlo. De hecho, esta sucesión de artimañas que se establece entre Zeus y el Titán, con la que ambos intentan engañar al otro, viene a ser una especie de partida de ajedrez, una serie de jugadas pensadas para derrotar al adversario, para darle jaque mate. Aunque las astucias del Titán lo pusieron nervioso en más de una ocasión, al final Zeus ganó la partida.

UN FUEGO MORTAL

En el transcurso del segundo acto Prometeo pagará por su fraude. Tras el engaño de que ha sido objeto, Zeus decide negar a los hombres tanto el fuego como el trigo. Al igual que en el juego del ajedrez, cada movimiento responde a otro: Prometeo había ocultado la carne en algo repugnante y los huesos, por el contrario, en algo que resultaba apetitoso. Zeus se dispone a vengarse. En el marco

del chantaje entre los dioses y los hombres, Zeus quiere sustraer a los hombres lo que antes tenían a su alcance. Hasta entonces, éstos disponían libremente del fuego porque el fuego de Zeus, el fuego del rayo, se encontraba en la copa de algunos árboles, los fresnos, de donde los hombres no tenían más que cogerlo. El mismo fuego circulaba entre los dioses y los hombres a través de esos grandes árboles en los que Zeus lo depositaba. Así pues, los hombres disponían del fuego igual que disponían de los alimentos: los cereales, que crecían por sí solos, y la carne, que ya se presentaba cocida. Zeus oculta el fuego, situación de lo más desagradable para los hombres, ya que han de cocinar la carne del animal sacrificado para poderla comer. Los mortales no son caníbales ni animales salvajes que comen la carne cruda. Sólo pueden comerla si está cocinada, es decir hervida o asada.

Quedarse sin fuego es una catástrofe para los hombres. Zeus se siente regocijado. Prometeo idea entonces una añagaza. Fingiendo indiferencia, sube al cielo, por donde se pasea como un viajero curioso con una planta en la mano, un tallo de hinojo de intenso color verde. El hinojo tiene una característica especial: en cierto modo, su estructura es la opuesta de la de las demás plantas. En efecto, éstas se hallan secas por fuera, donde se encuentra la corteza, y húmedas por dentro, por donde circula la savia. Por el contrario, el hinojo es húmedo y verde por fuera, pero está seco por dentro. Prometeo se apodera de una semilla del fuego de Zeus, *spérma pyrós*, y la introduce en el hinojo, que comienza a arder por dentro a lo largo de su tallo. Prometeo baja de nuevo a la tierra, siempre como un viajero curioso que se pasea llevando en la mano un tallo de hinojo. Pero en el interior de la planta chisporrotea el fuego. Ese fuego, sacado de una semilla del fuego celestial, es entregado por Prometeo a los hombres. Entonces

encienden sus hogares y cuecen la carne. Zeus, recostado en lo alto del cielo, contentísimo de su brillante idea de ocultar el fuego, ve brillar de repente su resplandor en todas las casas. Se enfurece. Vemos aquí que Prometeo utiliza el mismo procedimiento del que se había servido para el reparto del sacrificio. Juega de nuevo con la oposición entre lo interno y lo externo, con la diferencia entre la apariencia exterior y la realidad interior.

Al mismo tiempo que el fuego, Zeus había ocultado a los hombres el *bíos*, la vida. Es decir, el alimento vital, los cereales, el trigo, la cebada. Ya no da el fuego, y tampoco da los cereales. En la época de Cronos, y en el mundo de Mecone, el fuego estaba al alcance de los hombres en los fresnos, los cereales crecían por sí solos y no era necesario trabajar la tierra. No existían el trabajo ni la labranza. El hombre no tenía que participar activamente en la recolección de su sustento. No estaba sometido al esfuerzo, ni a la fatiga, ni al agotamiento, para conseguir los alimentos que necesitaba para vivir. Ahora, por elección de Zeus, lo que era espontáneo se convierte en laborioso y difícil. El trigo está oculto.

De la misma manera que Prometeo tuvo que disimular una semilla de fuego en una planta para transportarla a la morada de los hombres, ahora los pobres humanos tendrán que ocultar la semilla de trigo y los granos de cebada en el vientre de la tierra. Hay que labrar surcos en su piel a fin de ocultar la semilla para que germine la espiga. En suma, de repente se hace necesaria la agricultura. Habrá que ganarse el pan con el sudor de la frente, transpirando sobre los surcos y arrojando allí las semillas. Pero también será preciso procurar conservar la semilla de un año para otro y no comer todo lo que se ha producido. Harán falta vasijas para almacenar en la casa del agricultor esas cosechas que no se pueden consumir por completo. Será in-

dispensable guardar una reserva para que en la primavera, en la difícil unión del invierno con la nueva cosecha, los hombres no pasen hambre.

De la misma manera que existe la *spérma* del fuego, existe la del trigo. A partir de ese momento, los hombres se ven obligados a trabajar para vivir. Recuperan el fuego, pero es un fuego que, al igual que el trigo, ya no es lo que era antes. El fuego que Zeus ha ocultado es el fuego celestial, el que Zeus tiene en la mano permanentemente, un fuego que no disminuye jamás y nunca desaparece: un fuego inmortal. El fuego del que disponen ahora los hombres, a partir de esa semilla de fuego, es un fuego que ha «nacido», ya que ha salido de una semilla, y, por consiguiente, es un fuego mortal. Será preciso mantenerlo y vigilarlo. Ese fuego tiene un apetito semejante al de los mortales. Si no es alimentado continuamente, se apaga. Los hombres lo necesitan, y no sólo para calentarse, sino también para comer. Al contrario que los animales, no devoran la carne cruda, por lo que tienen que cocinarla. Y hacerlo exige seguir un ritual y atenerse a unas reglas para que los alimentos queden guisados.

Para los griegos, el trigo es una planta cocida por el ardor del sol, pero también por el trabajo de los hombres. A continuación, hay que cocinarlo en la panadería, metiéndolo en el horno. Así pues, el fuego se convierte realmente en la marca de la cultura humana. El fuego prometeico, sustraído con astucia, es realmente un fuego «técnico», un procedimiento intelectual, que diferencia a los hombres de los animales y consagra su carácter de criaturas civilizadas. Sin embargo, en la medida en que el fuego humano, al contrario que el divino, necesita ser encendido para vivir, tiene también algo de bestia salvaje, pues su violencia, cuando se desencadena, ya no puede detenerse. Lo abrasa todo, no sólo el alimento que se le

da, sino también las casas, las ciudades, los bosques; es una especie de bestia ardiente y hambrienta a la que nada satisface. A causa de su carácter extraordinariamente ambiguo, el fuego subraya la especificidad del hombre, sugiere incesantemente tanto su origen divino como su condición bestial, depende de los dos, al igual que el propio hombre.

PANDORA O LA INVENCIÓN DE LA MUJER

Llegados a este punto, cabría pensar que la historia ha concluido. Pero no es así. Comienza el tercer acto. Está claro que los hombres poseen la civilización, pues Prometeo les ha entregado todas las técnicas. Antes de su intervención, vivían en grutas como las hormigas, miraban sin ver, escuchaban sin oír, no poseían nada; pero después, gracias a él, se han convertido en seres civilizados, diferentes de los animales y de los dioses. Pero la lucha de astucias entre Zeus y Prometeo no ha terminado. Zeus ha ocultado el fuego, Prometeo se lo ha robado; Zeus ha ocultado el trigo, los hombres trabajan para ganarse su pan. Pero Zeus todavía no está satisfecho, considera que la derrota de su adversario no es total. Partiéndose de risa, como es su costumbre, idea una nueva contrariedad para fastidiarlo. Tercer acto.

Zeus convoca a Hefesto, Atenea, Afrodita y algunas deidades menores, como las Horas. Ordena a Hefesto que moje arcilla con agua y modele una especie de maniquí con rostro de *parthénos*, de mujer, o, más exactamente, de doncella, de mujer núbil, todavía soltera. Así pues, Hefesto modela una especie de maniquí, de estatua, con las facciones agraciadas de una hermosa joven. A continuación le corresponde a Hermes darle vida y conferirle la fuerza y la

voz de un ser humano, así como otros detalles que se mencionarán a medida que avance el relato. Zeus pide entonces a Atenea y Afrodita que la vistan y resalten su belleza con el resplandor de los atavíos asociados al cuerpo femenino, los ornamentos, las joyas, los ceñidores y las diademas. Atenea le da una apariencia tan soberbia, brillante y luminosa como la del blanco lardo que rodeaba los huesos en el primer acto de este relato. La belleza de la joven reluce en todo su esplendor. Hefesto coloca sobre su cabeza una diadema que sujeta un velo de novia. La diadema está adornada con una decoración animal en la que se representan todas las bestias que pueblan el mundo, los pájaros, los peces, los tigres y los leones. La frente de la muchacha deslumbra con la vitalidad de todos los animales. Es un espectáculo espléndido, *thaûma idesthai*, una maravilla que deja transido de estupor y completamente enamorado.

Allí está la primera mujer, delante de los dioses y los hombres, todavía reunidos. Es un maniquí fabricado, pero no a imagen y semejanza de una mujer, ya que todavía no existe ninguna. Es la primera mujer, el arquetipo de la mujer. Lo femenino ya existía, porque existían las diosas. Este ser femenino ha sido modelado como una *parthénos*, a imagen y semejanza de las diosas inmortales. Los dioses han creado un ser de tierra y agua, al que han dotado del vigor, *sthénos*, y la voz, *phōné*, de un ser humano. Pero Hermes pone también en su boca unas palabras falaces, la dota de una mente de perra y de un temperamento de ladrón. Este maniquí, que es la primera mujer, del que ha salido toda la «raza de las mujeres», se presenta, como las partes del sacrificio o el hinojo, con un exterior engañoso. No es posible contemplarlo sin sentirse extasiado y hechizado. Posee la belleza de las diosas inmortales y su apariencia es divina. Hesíodo lo dice claramente: quedas deslumbrado. Su belleza, realzada por las joyas, la diadema, el

traje y el velo, es hechicera. De ella se desprende la *cháris*, una gracia infinita, un resplandor que sumerge y domina al que la ve. Su *cháris* es infinita y múltiple, *pollé cháris*. Hombres y dioses caen rendidos a su encanto. Pero su interior esconde otra cosa. Su voz le permitirá convertirse en la compañera del hombre, ser su doble humano. Conversarán. Pero no se ha dado la palabra a la mujer para decir la verdad y expresar sus sentimientos, sino para mentir y ocultar sus emociones.

Está claro que de la descendencia de la Noche nacieron todos los males, la muerte, las matanzas y las Erinias, pero también ciertos entes que cabría traducir como «palabras falaces o seductoras», «unión o ternura amorosa». Ahora bien, desde su nacimiento, Afrodita también va acompañada de palabras falaces y atracción amorosa. Lo más tenebroso y lo más luminoso, lo que resplandece de felicidad y la más sombría lucha se juntan y toman la forma de esos embustes, de esa seducción amorosa. Fijémonos, por ejemplo, en Pandora, luminosa a la manera de Afrodita y semejante a una criatura de la Noche, hecha de mentiras y de coqueterías. Zeus no crea esa *parthénos* para los dioses, sino exclusivamente para los mortales. De la misma manera que se había librado de la discordia y la violencia enviándoselas a los mortales, Zeus les destina esa figura femenina.

Prometeo se siente vencido de nuevo. Comprende inmediatamente la desgracia que le espera al pobre género humano al que intenta favorecer. Como su nombre indica, Pro-meteo es el que comprende de antemano, el que prevé, mientras que su hermano, que se llama Epi-meteo, es el que comprende todo cuando ya ha ocurrido, *epí*, demasiado tarde, aquel al que siempre se la dan con queso y está permanentemente decepcionado, que no ha previsto nunca nada. Nosotros, pobres y desdichados mortales,

somos siempre y simultáneamente prometeicos y epimeteicos, podemos prever, hacer planes, y, las más de las veces, el curso de las cosas es contrario a nuestras expectativas, nos sorprende y nos pilla indefensos. Pues bien, Prometeo comprende lo que va a ocurrir y avisa a su hermano diciéndole: «Escúchame, Epimeteo, si alguna vez los dioses te mandan un regalo, es muy importante que no lo aceptes y lo devuelvas al lugar de donde ha venido.» Evidentemente, Epimeteo jura que no lo aceptará. Pero he aquí que los dioses le mandan el ser más encantador imaginable. Tiene ante sí a Pandora, el regalo de los dioses a los humanos. Llama a su puerta y Epimeteo, maravillado y deslumbrado, se la abre de par en par y la deja meterse en su morada. A la mañana siguiente, está casado y Pandora se ha instalado como esposa entre los humanos. Así comienzan todas las desdichas de éstos.

Ahora la humanidad es doble, ya no está constituida únicamente por seres de sexo masculino. La componen dos sexos diferentes, ambos necesarios para la reproducción humana. A partir del momento en que la mujer ha sido creada por los dioses, los hombres ya no surgen por generación espontánea, sino que nacen de las mujeres. Para reproducirse, los mortales tienen que aparearse, y eso desencadena un movimiento en el tiempo que es diferente.

¿Por qué, según los relatos griegos, Pandora, la primera mujer, tiene un corazón de perra y un temperamento de ladrón? Es algo que guarda relación con los dos primeros actos de este relato. Los hombres ya no disponen del trigo y el fuego como antes, con absoluta naturalidad, sin ningún esfuerzo y en todo momento. A partir de ahora el trabajo forma parte de la existencia; los hombres llevan una vida difícil, parca y precaria. Tienen que limitarse constantemente. El campesino dobla el espinazo sobre su campo a cambio de una escasa cosecha. Los hombres ja-

más disponen de suficientes bienes; necesitan, por tanto, ser austeros y prudentes para no gastar más de lo necesario. Ahora bien, Pandora, al igual que todo el *génos*, toda la «raza» de seres femeninos que han salido de ella posee, precisamente, la característica de mostrarse siempre insatisfecha, reivindicativa e incontinente. No se conforma con lo que hay, pues siempre es poco para ella. Quiere sentirse ahíta y colmada. Es lo que expresa el relato al precisar que Hermes le ha dado un «espíritu de perra». Su condición de perra es de dos tipos. En primer lugar, de tipo alimenticio. Pandora posee un apetito voraz, jamás se harta de comer, tiene que estar siempre sentada a la mesa. Es posible que conserve el vago recuerdo o el sueño de aquella época bendita de la edad de oro en Mecone, cuando, en efecto, los humanos estaban siempre a la mesa sin tener que hacer nada. En cualquier hogar donde haya una mujer reina un hambre insaciable, un hambre voraz. En este sentido, la situación es semejante a lo que ocurre en las colmenas. Por una parte, están las abejas obreras, que, desde primera hora de la mañana, vuelan por los campos, se posan en las flores y liban el néctar, que transportan a su colmena. Por otra parte, están los zánganos, que jamás abandonan la colmena y nunca están ahítos. Consumen toda la miel que las obreras han ido depositando pacientemente. Lo mismo ocurre en las casas de los humanos; por una parte están los hombres, que sudan en los campos, doblan el espinazo para abrir los surcos, vigilar y después recoger el grano, y, por otra parte, en el interior del hogar, están las mujeres, que, al igual que los zánganos, engullen la cosecha.

No sólo engullen y agotan todas las reservas, sino que la razón principal por la que una mujer intenta seducir a un hombre es conseguir el dominio sobre la provisión de alimentos, ser su dueña. Con la habilidad de sus frases se-

ductoras, de su espíritu embustero, de sus sonrisas y de su «grupa emperifollada», como escribe Hesíodo, la mujer baila ante el joven soltero la danza de la seducción porque, en realidad, mira de reojo el granero. Y todos los hombres, como hizo en primer lugar Epimeteo, deslumbrados y maravillados por esas apariencias, se dejan seducir.

No sólo las mujeres tienen un ansia de alimentos que arruina la salud de sus maridos, porque jamás llevan suficiente comida al hogar, sino que, además, tienen un apetito sexual especialmente devorador. Clitemnestra, u otras esposas bien conocidas por haber engañado a sus maridos, dicen sin ambages que han sido la perra que cuida de la casa. Está claro que hay que entender ese temperamento de perra en su sentido sexual.

Las mujeres, incluso las mejores, las que poseen un carácter mesurado, tienen una característica especial, según los griegos: al haber sido hechas con arcilla y agua, su temperamento pertenece al universo húmedo. Mientras que los hombres poseen un temperamento más emparentado con lo seco, lo cálido, lo ígneo.

En determinadas estaciones, en especial en la que se llama la canícula, la estación del perro, es decir, cuando Sirio, el Perro, es visible en el cielo, muy cerca de la tierra, cuando el sol y la tierra están en conjunción, cuando hace un calor atroz, los hombres se agotan de lo secos y débiles que están. Las mujeres, por el contrario, gracias a su humedad, se esponjan. Exigen de su esposo unas atenciones maritales que los dejan exhaustos.

Prometeo, al urdir la treta que consistía en robar el fuego a Zeus, provoca una respuesta encarnada por la mujer, sinónimo de fuego rapaz, que Zeus ha creado para trastornar a los hombres. En efecto, la mujer, la esposa, es un fuego que abrasa continuamente a su marido, día tras día, que le reseca y envejece antes de tiempo. Pandora es

un fuego que Zeus introduce en el hogar y abrasa a los hombres sin mostrar ninguna llama. El envío del fuego ladrón es la respuesta al robo del fuego. ¿Qué hacer en tales circunstancias? Si realmente la mujer sólo fuera ese espíritu de perra, esa embustera que sólo mira el granero con «grupa emperifollada» y mata a sus maridos envejeciéndolos antes de tiempo, éstos habrían intentado, sin duda, prescindir de sus esposas. Pero también en este caso se oponen lo interior y lo exterior. La mujer, por su voracidad, su animalidad y su apetito sexual, es una *gastér*, una panza, un vientre. Representa, en cierto modo, lo que tiene de animal la especie humana, su componente de bestialidad. En tanto que *gastér*, almacena todas las riquezas de su marido. Cuando Prometeo ocultó la parte de alimento que reservaba a los hombres en la *gastér* del buey, no se imaginaba las consecuencias de su acción. También en este aspecto es víctima de su propia astucia. A partir de entonces se presenta el siguiente dilema: si un hombre se casa, su vida será seguramente un infierno, a menos de tropezar con una esposa excepcional, cosa que no es corriente. Así pues, la vida conyugal es un infierno y los males se multiplican. En cambio, si el hombre no se casa, podrá tener una vida feliz, nadará en la abundancia, jamás carecerá de nada, pero en el momento de morir, ¿a quién corresponderá el patrimonio que haya acumulado? Se dispersará e irá a manos de parientes colaterales por los que no siente ningún afecto especial. Si se casa, desencadena una catástrofe, y si no, también.

La mujer es doble. Es la barriga, el vientre que engulle todo lo que su marido ha recogido penosamente a cambio de su esfuerzo, su trabajo y su fatiga, pero ese vientre también es el único capaz de producir lo que prolonga la vida de un hombre, un hijo. El vientre de la mujer aparece, contradictoriamente, como la parte tenebrosa de la vida

humana, la que conduce a su agotamiento, pero también como la parte de Afrodita, la que aporta nuevos nacimientos. La esposa encarna la voracidad que destruye y la fecundidad que produce. Resume todas las contradicciones de nuestra experiencia. Al igual que el fuego, es a un tiempo la personificación de lo específicamente humano, porque sólo los hombres se casan. El matrimonio distingue a los hombres de las bestias, que se aparean como si comieran, al azar de los encuentros, de cualquier manera. Así pues, la mujer es símbolo de una vida civilizada; no hay que olvidar que ha sido creada a imagen y semejanza de las diosas inmortales. Cuando se mira a una mujer, se ve a Afrodita, Hera o Atenea. Es, en cierto modo, la presencia de lo divino en esta tierra, por su belleza, su seducción y su *cháris*. La mujer conjuga lo más vil y lo más elevado de la vida humana. Oscila entre los dioses y las bestias, que es lo propio de la humanidad.

EL TIEMPO QUE PASA

Volvamos a la historia de una manera más anecdótica. Pandora ha entrado en el hogar de Epimeteo y se convierte en la primera esposa humana. Zeus le susurra al oído lo que debe hacer. En casa de Epimeteo, al igual que en la de cualquier agricultor griego, hay muchas vasijas, y, entre ellas, una muy grande, oculta, que no debe ser tocada. ¿De dónde procede? Se dice que la han traído unos Sátiros, pero no es verdad. Un día, cuando su marido ha salido, Zeus susurra al oído de Pandora que destape esa vasija sin más espera y después coloque de nuevo la tapadera. Y es lo que hace. Se acerca a las vasijas, muy numerosas. Algunas contienen vino, otras trigo o aceite, todas las reservas alimenticias están guardadas allí. Pandora levanta la

tapa de la vasija oculta y, al cabo de un instante, todos los males, todas las cosas perjudiciales, se esparcen por el universo. En el momento en que Pandora vuelve a colocar la tapadera, sigue todavía en el interior *Elpís*, Esperanza, la espera de lo que va a ocurrir, que no ha tenido tiempo de salir de la vasija.

Así pues, la presencia de los males en el mundo se debe a Pandora. Es justamente su presencia lo que personifica todos los males, y ahora la vasija abierta ha contribuido a multiplicarlos. ¿Qué males son esos? Los hay a miríadas: la fatiga, las enfermedades, la muerte, los accidentes. Las desgracias son increíblemente móviles, se mueven incesantemente, van de un lado para otro, jamás están quietas. No son visibles y carecen de forma, son inaudibles, al contrario que Pandora, deliciosamente visible y agradable de oír. Zeus no ha querido que esos males tengan una figura y una voz para que los hombres no puedan prevenirse contra ellos ni alejarlos. Los males que los hombres intentarían evitar, porque saben que son detestables, siguen agazapados, invisibles e indiscernibles. El mal que se ve y se oye, la mujer, camuflada por la seducción de su belleza, su dulzura y su conversación, atrae y seduce en lugar de asustar. Una de las características de la existencia humana es la disociación entre las apariencias de lo que se deja ver y se deja oír, y las realidades. Tal es la condición de los hombres que Zeus ha maquinado en respuesta a las astucias de Prometeo.

Éste no sale del paso demasiado bien, porque Zeus lo inmoviliza entre el cielo y la tierra, a media altura de una montaña, de una columna, donde lo encadena. Prometeo, que había entregado a los humanos ese alimento mortal llamado carne, sirve ahora de alimento al pájaro de Zeus, al águila portadora de su rayo, mensajera de su poder invencible. Prometeo acaba convirtiéndose en la víctima, el

pedazo de comida cortado de su propia carne. Todos los días, el águila de Zeus devora por completo su hígado, sin dejar nada. Durante la noche, el hígado se recupera. Día tras día el águila se nutre de la carne de Prometeo, y noche tras noche ésta se recompone para que el águila encuentre cada mañana su pitanza intacta. Así seguirán hasta el momento en que Heracles libere a Prometeo con el consentimiento de Zeus. Prometeo recibe la inmortalidad a cambio de la muerte del Centauro Quirón. Éste, héroe civilizador que ha enseñado a Aquiles, y a tantos otros, a ser héroes perfectos, ha sido herido y sufre; pero su herida es incurable, y, aunque lo desea, no puede morir. Se ha producido, por tanto, un intercambio. Quirón ha recibido la muerte y su inmortalidad ha pasado a Prometeo. Uno y otro han sido liberados.

Prometeo es castigado allí donde ha pecado. Ha querido ofrecer a los mortales la carne, y especialmente el hígado, que representa un bocado excepcional en el animal sacrificado, ya que ésta es la parte que los dioses prefieren de cualquier sacrificio. Prometeo, a su vez, a través de su hígado, se convierte en el alimento predilecto del águila de Zeus. Este águila es un símbolo del rayo divino, es el portafuegos de Zeus, el Fulmíneo. En cierto modo, el fuego robado por el Titán regresa sobre el hígado para llevarse una parte del festín renovado constantemente.

Existe, además, otro detalle que no carece de significado. Prometeo es un ser ambiguo, su lugar en el mundo divino no está claro. La historia de este hígado que es devorado todos los días y se regenera durante la noche muestra que existen, por lo menos, tres tipos de tiempo y de vitalidad. Existe el tiempo de los dioses, la eternidad en la que nada ocurre, todo está ya fijo, nada desaparece. Existe el tiempo de los hombres, que es un tiempo lineal, pues corre siempre en el mismo sentido: se nace, se crece, se llega

a adulto, se envejece y se muere. Todos los seres vivos están sometidos a él. Como dice Platón, es un tiempo que corre en línea recta. Existe, finalmente, un tercer tiempo en el que hace pensar el hígado de Prometeo, el cual es circular o tiene forma de zigzag. Explica una existencia semejante a la luna, por ejemplo, que crece y perece para renacer a continuación, de manera indefinida. Este tiempo prometeico es parecido a los movimientos de los astros, es decir, a esos movimientos circulares que se inscriben en el tiempo y permiten medirlo. No es la eternidad de los dioses, ni tampoco el tiempo terrestre, el tiempo mortal, que siempre avanza en el mismo sentido. Es un tiempo del que los filósofos podrán decir que es la imagen móvil de la eternidad inmóvil. El personaje de Prometeo también se extiende, al igual que su hígado, entre el tiempo lineal de los humanos y el tiempo eterno de los dioses. Su función de mediador aparece muy claramente en esta leyenda. Está situado, además, entre cielo y tierra, a media altura de una columna, entre dos extremos. Representa la bisagra entre la época, muy lejana, en que, en un cosmos organizado, todavía no existía el tiempo, los dioses y los hombres estaban mezclados y la no-muerte, la inmortalidad, reinaba, y la época de los mortales, separados a partir de aquel momento de los dioses, sometidos a la muerte y al tiempo que pasa. El hígado de Prometeo está hecho a imagen y semejanza de los astros; es semejante a lo que da ritmo y medida a la eternidad divina y desempeña, de ese modo, un papel de mediador entre el mundo divino y el humano.

LA GUERRA DE TROYA

Al contrario de lo que sugiere el título del drama de Giraudoux, hubo guerra en Troya. ¿Qué podría decir de ella después de haber sido narrada por Homero? Sólo me cabría hacer un resumen mediocre. Pero, en cambio, tal vez valga la pena intentar explicar las causas y el sentido de ese conflicto. Sus raíces se hunden en un pasado muy remoto. Para tratar de entenderlo, hay que retrotraerse a cierto número de montes vinculados al origen de esa tragedia vivida por los mortales. En Grecia existe el monte Pelión, y existen también el monte Ida, en Tróade, y el Taigeto, en Esparta. Son montes muy elevados, es decir, lugares donde la distancia entre los dioses y los hombres se aminora, donde, sin borrarse totalmente, las fronteras que separan a mortales de inmortales, en cierto modo, se difuminan. A veces hay aproximaciones, más o menos profundas, entre lo divino y lo humano. Y, en ocasiones –así ocurrirá en la guerra de Troya–, los dioses aprovechan esa proximidad, esos contactos recíprocos, para transmitir a los hombres los males y las catástrofes de que quieren librarse, para expulsarlos del ámbito luminoso en que han establecido su asiento y trasladarlos a la superficie de la tierra.

Todo comienza, pues en el Pelión, con las bodas de Peleo, rey de Ptía, y Tetis, una Nereida. Al igual que sus cincuenta hermanas, que llenan con su presencia bienhechora y graciosa la superficie de las aguas y las profundidades del mar, Tetis es hija de Nereo, llamado el Viejo del mar. A su vez, Nereo es hijo de Ponto, la personificación masculina del mar, engendrado por Gea, al mismo tiempo que Urano, en el origen del universo. Por parte de su madre, Dóride, las Nereidas descienden del Océano, el río cósmico primordial, que rodea el universo y lo contiene dentro de la red circular de sus aguas. Tetis tal vez sea, junto con Anfitrite, una de las Nereidas más representativas. Al igual que otras diosas marinas, tiene un increíble don de metamorfosis. Puede adoptar multitud de formas, puede convertirse en león, llama, palmera, pájaro o pez. Su capacidad de transformación es infinita. Diosa marina, es, al igual que el agua, absoluta fluidez, y ninguna forma la contiene. Siempre puede pasar de un aspecto a otro, modificar su propia apariencia al igual que el agua que corre a través de los dedos sin que se la pueda retener. Esta diosa, gracias tal vez a su extrema flexibilidad, a su inaprensible fluidez, representa para los griegos una forma de poder que muy pocas divinidades han conseguido y sólo en parte. Entre ellas, en especial, Metis, la diosa con la que se casó Zeus en primeras nupcias. Como hemos visto, Zeus no se limitó a casarse con Metis, entre otras diosas, sino que la convirtió en su cónyuge predilecta, ya que sabía que, gracias precisamente a sus increíbles cualidades de ligereza, sutileza y fluidez, si como resultado de sus amores nacía un niño, sería algún día más taimado y poderoso incluso que él. Eso explica que, tan pronto como dejó preñada a la diosa, se apresuró, mediante diferentes tretas, a engullirla, para que no pudiera salir de su interior. El fruto de esa unión fue Atenea y no tuvo más hijos de Metis.

La fuerza sinuosa y sutil que representa Metis queda, a partir de entonces, totalmente incorporada a la persona de Zeus. De ese modo, no nacerá ningún hijo varón que, llegado el momento, domine a su padre. Así se invierte lo que es la suerte común de los humanos: por fuerte, poderoso, inteligente, real y soberano que sea un hombre, llegará el día en que el tiempo acabará con él, en que la edad le pesará, y en que, por consiguiente, el vástago que ha engendrado, el niño que hacía saltar sobre sus rodillas, que protegía y alimentaba, se convertirá en un hombre más fuerte que él y ocupará su lugar. En cambio, en el mundo de los dioses, una vez instalado y establecido Zeus, nada ni nadie podrá apartarlo para ocupar su trono.

Tetis, gracias a su don, la magia de la metamorfosis, es una criatura deslumbrante y seductora. Dos dioses principales se enamoran de ella: Zeus y Poseidón. Se la disputan, y los dos están dispuestos a hacer lo que sea para tenerla por esposa. En el conflicto que enfrenta en el mundo divino a Zeus y Prometeo, la baza en que más confía el Titán, la carta que tiene escondida, es que es el único que conoce un terrible secreto: si Zeus realiza su deseo, si consigue unirse a Tetis, un hijo suyo hará con él algún día lo mismo que hizo con su padre Cronos, y Cronos con su padre Urano. La lucha entre las generaciones y la rivalidad que enfrenta a los jóvenes con los viejos, al hijo con el padre, quedará establecida para siempre en el mundo divino y cuestionará eternamente el orden inmutable que Zeus pretende instituir en cuanto soberano del universo.

¿Cómo consiguió enterarse Zeus de este secreto tan celosamente guardado por Prometeo? Una de las leyendas cuenta que este último se reconcilió con Zeus, y Heracles, con la aprobación del rey de los dioses, liberó al Titán a condición de que aceptara revelar todos sus secretos. Así

pues, Zeus se entera del peligro, al igual que Poseidón. Los dioses renuncian entonces a unirse con Tetis. ¿Permanecerá perpetuamente virgen y jamás conocerá el amor? No, los dioses son magnánimos y descargarán sobre los hombres esa fatalidad que hace que, llegado el momento, haya que ceder el sitio a los jóvenes. Tetis engendrará un hijo mortal extraordinario desde todos los puntos de vista y que superará en cualquier plano a su progenitor: un héroe modelo que representará, en el mundo de los hombres, el colmo de las virtudes guerreras. Será el mejor y el inigualable. ¿Quién será ese niño? El hijo de Tetis y de Peleo, Aquiles. Es uno de los grandes protagonistas de la guerra de Troya, cuyo desencadenamiento va estrechamente unido a esta historia.

LAS NUPCIAS DE PELEO

Así pues, Zeus y los dioses deciden por unanimidad que el tesalio Peleo, rey de Ptía, debe casarse con Tetis. ¿Cómo conseguir el consentimiento de la diosa? ¿Cómo convencerla de que se rebaje a casarse con un simple mortal, aunque se trate de un rey? No corresponde a los dioses intervenir e imponer a uno de los suyos semejante mala boda. Es preciso, por tanto, que Peleo se las apañe en solitario para conquistar a su futura esposa, que haga con ella lo mismo que otros héroes que consiguieron someter a divinidades marinas y las obligaron a satisfacer sus deseos. Es lo que ha hecho Menelao al luchar victoriosamente con Proteo y sus metamorfosis a fin de que le revele qué ha de hacer para poder volver a Esparta. Por consiguiente, Peleo tendrá que raptar a Tetis para trasladarla, de acuerdo con el rito, de la morada marina donde vive al palacio que es residencia y hogar de su futuro esposo.

Así pues, un buen día Peleo se acerca a la orilla del mar. Ve surgir a Tetis, habla con ella, la coge por el brazo y la atrae hacia sí. Para escapar, ella cambia constantemente de forma. Peleo está prevenido, sin embargo: con esas divinidades sinuosas y capaces de metamorfosearse, lo único que se puede hacer es retenerlas con un lazo que no ceda, un lazo que las sujete. Es preciso aprisionar a la divinidad entre los brazos, con las manos enlazadas a su espalda como si estuvieran soldadas, sean cuales sean las formas que adopte –un jabalí, un poderoso león, una llama ardiente, agua–, y no soltarla pase lo que pase. Al fin la divinidad se reconoce vencida, pues ya no puede seguir desplegando el arsenal de formas de que dispone para metamorfosearse, que no es infinito. Cuando ha recorrido todo el ciclo de sus metamorfosis, vuelve a su forma primera, auténtica, de diosa joven y hermosa: ha sido vencida. La última forma que ha revestido Tetis para liberarse del abrazo que la oprime es la de una sepia. A partir de ese momento, la lengua de tierra que penetra en el mar y en la que se ha desarrollado la lucha prenupcial de Peleo y Tetis llevará el nombre de cabo de las Sepias. ¿Por qué la sepia? Porque cuando se quiere atraparla, o un animal marino la amenaza, tiene la costumbre de proyectar en el agua a su alrededor la tinta negra que oculta en su interior, de manera que desaparece como sumergida en una oscuridad producida y difundida por ella misma. Es la última baza de Tetis; necesita, igual que la sepia, arrojar su tinta. Aunque cegado por esa negrura general, Peleo resiste, no suelta su presa y, finalmente, Tetis se ve obligada a ceder. Habrá boda. Se celebra precisamente en la cima del Pelión. No es únicamente un monte que acerca a los dioses y a los hombres, sino que también es el lugar donde se reúnen para llevar a cabo un intercambio desigual. Lo que los dioses reservan para Peleo, a cambio del privi-

legio de unirse a una diosa, son todos los riesgos que casarse con ella suponía para los inmortales, y que ellos rechazan y, en cierto modo, necesitan trasladar al mundo humano. Así que los dioses se reúnen, bajan del Olimpo, el cielo etéreo, a la cima del Pelión, y allí se celebra el matrimonio.

Las montañas no sólo son un punto de encuentro entre dioses y humanos, sino que también constituyen un lugar ambiguo, la residencia de los Centauros, en especial de Quirón, el más viejo y más ilustre de todos. Los Centauros tienen una condición ambivalente, ocupan una posición ambigua: su cabeza es de hombre, su torso presenta rasgos equinos y, finalmente, su cuerpo es de caballo. Son seres salvajes, infrahumanos, crueles –les gusta emborracharse y raptar a las mujeres–, pero, al mismo tiempo, sobrehumanos, porque, como Quirón, representan un modelo de sabiduría, de coraje, de todas las cualidades que un joven debe poseer para llegar a convertirse en un auténtico héroe: cazar, saber utilizar todas las armas, cantar, bailar, razonar y permanecer siempre dueño de sí mismo. Eso es lo que Quirón enseñará a varios jóvenes, en particular a Aquiles. Por tanto, la boda se celebra en uno de esos lugares donde los dioses se han mezclado con los hombres y que están poblados por seres bestiales a la vez que superhumanos. Las Musas se encargan de cantar el epitalamio, la canción de bodas, y cada dios trae un regalo. Peleo recibe una lanza de fresno, una armadura forjada por el propio Hefesto y dos caballos maravillosos e inmortales: Balio y Janto. Son invulnerables, rápidos como el viento y, a veces, hablan en lugar de relinchar: en algunos momentos privilegiados, cuando el destino mortal que los dioses han querido para los hombres perfila su amenaza en el campo de batalla, hablan con voz humana y hacen profecías; es como si los dioses, tan lejanos, hablaran por

medio de ellos. En el combate entre Aquiles y Héctor, después de la derrota y muerte de este último, los caballos se dirigirán a Aquiles para anunciarle que no tardará en seguir el mismo camino.

En medio del júbilo, los cantos y las danzas, mientras los dioses derraman su generosidad sobre Peleo por haber contraído aquel matrimonio, arriba al Pelión un personaje que no había sido invitado: la diosa Éride, personificación de la discordia, los celos y el odio. Aparece cuando la boda está en su apogeo y trae, pese a no haber sido invitada, un magnífico regalo de amor: una manzana de oro, prenda de la pasión que se siente por el ser amado. Éride arroja tan maravilloso presente en medio de los regalos hechos a los novios por los dioses que asisten a la fiesta, un suculento banquete. Pero la fruta lleva una inscripción, una divisa: PARA LA MÁS HERMOSA. Allí hay tres diosas: Atenea, Hera y Afrodita, y las tres están convencidas de tener derecho a la manzana. ¿Quién se la llevará?

Esa manzana de oro, esa maravillosa joya, deslumbrante y luminosa, yace en la cima del Pelión a la espera de que alguien la recoja. Dioses y hombres están reunidos. Peleo ha conseguido apresar a Tetis, pese a todos sus sortilegios, en el anillo de sus dos brazos cerrados. Y entonces aparece la manzana, de la que saldrá la guerra de Troya. Las raíces de esa contienda no se encuentran únicamente en las vicisitudes de la historia humana, proceden también de una situación mucho más compleja, consecuencia de la naturaleza de las relaciones entre dioses y hombres. Como aquéllos no quieren sufrir el envejecimiento, lo reservan para los mortales, al igual que los conflictos generacionales, al tiempo que les ofrecen como compensación esposas divinas. Así surge una situación trágica: los hombres no pueden celebrar las alegres ceremonias matrimoniales sin que ello conlleve también ceremonias luctuosas. En el

seno del matrimonio, en la convivencia de dos seres distintos, un hombre y una mujer, ejercen su influencia, por un lado, Ares, dios de la guerra, que separa y enfrenta, y, por el otro, Afrodita, que reconcilia y une. El amor, la pasión, la seducción y el placer erótico son, en cierto modo, la otra cara de la violencia que provoca el deseo de dominar al adversario. Aunque la unión de los sexos renueva las generaciones y hace que los hombres se reproduzcan y la tierra se pueble gracias a esas uniones, el otro platillo de la balanza queda desequilibrado porque los seres humanos llegan a ser demasiado numerosos.

Cuando los propios griegos reflexionen sobre la guerra de Troya, afirmarán a veces que su auténtica razón fue que los hombres se habían multiplicado en exceso, y los dioses estaban irritados por el tremendo ruido que hacían y decidieron disminuir su número. Algo similar manifiestan los relatos babilónicos que explican por qué los dioses decidieron mandar el diluvio: su causa fue que los hombres eran demasiado ruidosos. Hay una zona etérea y silenciosa en la que los dioses se recogen y se contemplan los unos a los otros, y por debajo de ella se encuentran los humanos, que se agitan, se multiplican, se desgañitan gritando y peleándose; por ello, una buena guerra de vez en cuando resuelve, a los ojos de los dioses, el problema: devuelve la calma.

TRES DIOSAS ANTE UNA MANZANA DE ORO

Así concluye el primer acto de la tragedia que llevará a la guerra de Troya. ¿A quién corresponde, con la manzana, el premio de la belleza? Los dioses no pueden decidir. Si Zeus hiciera la elección, una diosa quedaría satisfecha, pero se ganaría la enemistad de las otras dos. En tanto que

soberano imparcial, ya ha determinado los poderes, las posesiones y los privilegios que corresponden a cada una de las tres diosas. Si Zeus da la preferencia a Hera, se le reprochará su parcialidad en favor de su esposa; si elige a Atenea, se le echará en cara el amor paternal, y si se pronuncia por Afrodita, se entenderá que arde de deseo por ella. Nada en el orden de las precedencias divinas permite ensalzar a una de ellas en detrimento de las otras. A Zeus le resulta imposible juzgar. Tiene que encargarse de ello, una vez más, un simple mortal. De nuevo los dioses traspasarán a los hombres la responsabilidad de la decisión que ellos se niegan a tomar, de la misma manera que les han reservado unas desdichas y unos destinos funestos que no quieren para sí.

Segundo acto. En la cima del monte Ida. Es allí, en Tróade, donde la juventud heroica se adiestra. Al igual que el Pelión, es un monte alto y yermo, y se halla muy lejos de las ciudades, los campos cultivados, los viñedos y los vergeles; es un lugar de vida dura y rústica, de soledad sin más compañía que los pastores y sus rebaños, de caza de los animales salvajes. Los jóvenes, todavía asilvestrados, tienen que realizar el aprendizaje de las virtudes del valor, la dureza y el dominio de sí mismo que caracterizan al héroe.

El personaje que ha sido elegido para juzgar cuál de las tres diosas merece la manzana se llama Paris. Tiene un segundo nombre, el de sus primeros años: Alejandro. Paris es el más joven de los hijos de Príamo, rey de Troya. Cuando Hermes, seguido por las tres diosas, baja a la cima del monte Ida para pedirle a Paris que haga de árbitro y diga cuál de ellas es a sus ojos la más hermosa, el elegido custodia los rebaños del rey, su padre. Así pues, es una especie de rey-pastor o de pastor real, jovencísimo, un *koûros*, todavía en la flor de la adolescencia. Ha tenido

una infancia y una juventud extraordinarias, es el benjamín de Hécuba, esposa de Príamo, rey de Troya, la gran ciudad asiática en la costa de Anatolia, muy rica, muy hermosa y tremendamente poderosa.

Justo antes de dar a luz, Hécuba soñó que paría, en lugar de un ser humano, una antorcha que incendiaba la ciudad de Troya. Como es lógico, preguntó al adivino, o a unos parientes conocidos por su excelencia en la interpretación de los sueños, qué significaba. Se le dio el sentido, en cierto modo, evidente: ese niño será la muerte de Troya, traerá su destrucción a través del fuego y las llamas. ¿Qué hacer? Lo que hacían los antiguos en esos casos. Buscar la muerte del niño, pero sin matarlo físicamente: abandonarlo. Príamo confía el niño a un pastor para que lo abandone, sin alimentos, sin cuidados y sin defensas, en esos mismos lugares solitarios donde se ejercita la juventud heroica, no en la llanura cultivada y poblada, sino en la ladera de esa montaña alejada de los humanos y expuesta a las fieras salvajes. Abandonar a un niño es buscar su muerte sin mancharse las manos con su sangre, mandarlo al más allá, hacerlo desaparecer. Pero, a veces, el niño no muere. Cuando, por casualidad, reaparece, lo hace con unas cualidades que proceden precisamente de que, entregado a la muerte, ha superado esa prueba. El hecho de haber escapado victorioso de las garras de la muerte poco después de nacer confiere al superviviente la aureola de un ser excepcional, de un elegido. ¿Qué ha ocurrido con Paris? Se cuenta que al principio una osa lo alimentó con su leche durante unos cuantos días. Por su manera de caminar y ocuparse de las crías, las osas han sido asimiladas a menudo a las madres humanas. Alimenta de modo provisional al recién nacido, y después unos pastores, los guardianes de los rebaños del rey en el monte Ida, lo encuentran y lo recogen. Lo crían entre

ellos sin saber, claro está, quién es. Lo llaman Alejandro en lugar de Paris, nombre que le habían dado en el momento de nacer sus padres.

Pasan los años. Un día, aparece un emisario de palacio para buscar el toro más hermoso del rebaño real, destinado a un sacrificio funerario que Príamo y Hécuba quieren realizar en sufragio del hijo que enviaron a la muerte, a fin de honrar a la criatura de la que tuvieron que separarse. Ese toro es el predilecto del joven Alejandro, que decide acompañarlo e intentar salvarlo. Como cada vez que hay ceremonias fúnebres en honor de un difunto, no sólo se celebran sacrificios, sino también juegos y competiciones fúnebres, carreras, pugilato, lucha, lanzamiento de jabalina. El joven Alejandro se inscribe para competir con los restantes hijos de Príamo contra la élite de la juventud troyana. Triunfa en todas las competiciones.

Todo el mundo queda boquiabierto y se pregunta quién es aquel joven pastor desconocido, tan hermoso, tan fuerte y tan diestro. Uno de los hijos de Príamo, Deífobo –que reaparecerá en el transcurso de esta historia–, se enfurece y decide matar al intruso que ha derrotado a todos. Persigue al joven Alejandro, que se refugia en el templo de Zeus, donde se encuentra también su hermana, Casandra, una joven muy hermosa de la que Apolo se enamoró, pero fue rechazado. Para vengarse, el dios le ha concedido el don de la adivinación, pero que no le sirve de nada. Por el contrario, ese don sólo conseguirá empeorar su desgracia, ya que, aunque sus predicciones son siempre ciertas, nadie las creerá nunca. Y entonces exclama: «¡Cuidado, este desconocido es nuestro pequeño Paris!» Y Paris-Alejandro muestra, en efecto, los pañales que llevaba cuando fue abandonado. Basta ese gesto para que sea reconocido. Su madre, Hécuba, está loca de alegría, y Príamo, que es un excelente y anciano rey, está encantado

también de recuperar a su hijo. Ya tenemos, por tanto, a Paris reintegrado a la familia real.

En el momento en que las tres diosas conducidas por Hermes, a quien Zeus ha encargado resolver la cuestión en su nombre, acuden a visitarle, Paris ya ha recuperado su lugar en la corte, pero ha mantenido la costumbre, después de pasar toda su juventud como pastor, de ir a visitar a los rebaños. Es un hombre del monte Ida. Así pues, Paris ve llegar a Hermes con las tres diosas, y se siente algo sorprendido y preocupado. Preocupado porque, por lo general, cuando una diosa se muestra abiertamente a un humano en su desnudez, su autenticidad de inmortal, las cosas suelen acabar mal para los espectadores: nadie tiene derecho de ver a la divinidad. Es a la vez un privilegio extraordinario y un peligro del que no se sale ileso. Tiresias, por ejemplo, perdió la vista por haber visto casualmente desnuda a Atenea. En ese mismo monte Ida, Atenea, tras bajar del cielo, se había unido a Anquises, el padre del futuro Eneas. Después de dormir con ella, como si hubiera sido una simple mortal, por la mañana Anquises la vio en toda su belleza divina, e, invadido por el terror, le dijo, implorante: «Sé que estoy perdido, jamás podré volver a tener trato carnal con una mujer. El que se ha unido con una diosa no volverá a encontrarse en los brazos de una simple mortal. Su vida, sus ojos y, sobre todo, su virilidad quedan aniquilados.»

Así pues, Paris se siente asustado desde un principio. Hermes lo tranquiliza. Le explica que le corresponde efectuar la elección y conceder el premio –los dioses lo han decidido así–, y juzgar cuál es a sus ojos la más hermosa. Paris se siente muy molesto. Las tres diosas, cuya belleza es, sin duda, equivalente, intentan seducirle con tentadoras promesas. Cada una de ellas ofrece, en caso de ser elegida, otorgarle un poder único y singular que sólo ella tiene el privilegio de conferir.

¿Qué puede ofrecerle Atenea? Le dice: «Si me eliges, alcanzarás la victoria en la guerra y una sabiduría que todo el mundo te envidiará.» Hera le hace esta oferta: «Si me eliges, conseguirás el reino y serás el soberano de toda Asia, ya que, en tanto que esposa de Zeus, en mi lecho se encuentra inscrita la soberanía.» Afrodita, por su parte, le ofrece: «Si me prefieres, serás el máximo seductor, conseguirás las mujeres más hermosas del mundo y, en especial, a la bella Helena, aquella cuya fama se ha expandido por doquier. Cuando Helena te vea, no se te resistirá. Serás el amante y el marido de la bella Helena.» Victoria guerrera, soberanía, la bella Helena, la belleza, el placer, la felicidad con una mujer... Paris eligió a Helena. Ya tenemos engranado de repente, con el trasfondo de las relaciones entre los dioses y los hombres, un mecanismo cuya puesta en marcha constituye el segundo acto de esta tragedia.

HELENA: ¿CULPABLE O INOCENTE?

El tercer acto se desarrolla alrededor de Helena. ¿Quién es Helena? También es fruto de una intrusión de los dioses en el mundo humano. Su madre, Leda, una mortal, es hija de Testio, rey de Calidón. Muy joven conoce a un lacedemonio, Tindáreo, a quien los azares de la vida política han expulsado de su patria y ha dado asilo Testio. Al regresar a Esparta para recuperar el reino del que ha sido despojado, Tindáreo, enamorado de Leda, la pide en matrimonio. Se celebran las bodas con gran pompa. Pero la extrema belleza de la joven no ha seducido únicamente a su esposo. Desde las alturas del Olimpo, Zeus la ha descubierto. Sin tener en cuenta a Hera ni a ninguna de sus restantes esposas divinas, sólo tiene una idea en la cabeza: hacer el amor con esa joven. La noche de bodas,

cuando Tindáreo y Leda comparten por primera vez el lecho nupcial, Zeus la visita en forma de cisne y se une a ella. Leda lleva en su seno al mismo tiempo a los hijos de Tindáreo y a los de Zeus. Son cuatro: dos chicas y dos chicos. Se dice a veces que, en realidad, es a una diosa, Némesis, a quien forzó Zeus. Para escapar de él, se metamorfoseó en oca, y Zeus se convirtió en cisne para cubrirla. La escena se desarrolló en las alturas del monte Taigeto, cerca de Esparta, y en su cima es donde Némesis-oca deposita el huevo (o los dos) que pone, y que un pastor se apresura a llevar a Leda. En el palacio de la reina los pequeños salen de su cáscara, y Leda los adopta como hijos.

Némesis es una divinidad temible, hija de la Noche, de la misma estirpe que sus hermanos y hermanas, procreados como ella por la fuerza del Érebo: la Muerte, las Parcas, Éride (la Discordia), junto con su cortejo: los Homicidios, las Matanzas, los Combates. Pero Némesis supone también el otro aspecto de lo tenebroso femenino, el personificado por las dulces Mentiras y Filotes en cuanto encarna la Ternura amorosa, el que junta placeres y engaños. Némesis es una vengadora que se encarga de la expiación de las culpas, y no conoce el descanso hasta que ha cazado al culpable para castigarlo, hasta que ha humillado al insolente que ha llegado demasiado lejos y con los excesos de su éxito ha provocado los celos de los dioses. Némesis-Leda: en cierto modo, es la diosa Némesis quien adopta el aspecto de Leda, una simple mujer, para hacer pagar a los mortales la desgracia de no ser dioses.

Cuatro hijos, por tanto. Dos chicos: los Dioscuros (los «hijos de Zeus», que son al mismo tiempo los Tindáreos, los «hijos de Tindáreo»), Cástor y Pólux; y dos chicas: Helena y Clitemnestra. En ellos se ha juntado, para lo mejor y lo peor, lo divino y lo humano: las semillas de Tindáreo, el esposo humano, y de Zeus, el amante divino,

se han mezclado en el seno de Némesis-Leda para asociarse sin dejar de ser distintas y opuestas. De los dos gemelos varones, uno, Pólux, procede directamente de Zeus, y es inmortal; el otro, Cástor, tiene más cosas de Tindáreo. En el combate que libran contra sus dos primos, Idas y Linceo, Cástor encuentra la muerte y desciende a los infiernos, mientras que Pólux, vencedor, pero herido, es elevado gloriosamente al Olimpo por Zeus. No obstante su ascendencia y su naturaleza contrastadas, los dos hermanos nunca dejan de ser unos gemelos tan unidos entre sí y tan inseparables como los dos extremos de la viga horizontal que los representa en Esparta. Pólux consigue de Zeus poder compartir la inmortalidad con su hermano, de modo que cada uno de ellos pasará la mitad de su tiempo gozando en el cielo de los dioses y la otra mitad en el exilio bajo tierra, en los Infiernos, en el reino de las sombras, entre los mortales. También Clitemnestra y Helena se corresponden como una doble calamidad. Pero la primera, de la que se dice que es la hija puramente mortal de Tindáreo, tiene un destino trágico: encarna la maldición que pesa sobre el linaje de los Atridas, es el espíritu vengador que aporta una muerte ignominiosa al vencedor de Troya, Agamenón.

Helena, descendiente de Zeus, siempre está rodeada, incluso cuando provoca desgracias, de un aura divina. El resplandor de su belleza, que la convierte, por su poder de seducción, en un ser aterrador, no deja por ello de realzar su persona ni de rodearla de una luminosidad en la que se percibe el reflejo de lo divino. Cuando abandona a su esposo, su palacio, y sus hijos para seguir los pasos del joven extranjero que le propone un amor adúltero, ¿es culpable o inocente? A veces se dice que cedió con gran facilidad a la llamada del deseo, al placer de los sentidos, que estaba fascinada por el lujo, la riqueza, la opulencia y el fasto

oriental de que hacía gala el príncipe extranjero. Y otras se afirma, por el contrario, que fue raptada.

En cualquier caso, hay un hecho indudable: la fuga de Helena con Paris desencadenó la guerra de Troya. Sin embargo, ésta no habría sido lo que fue si sólo se hubiera tratado de los celos de un marido decidido a recuperar a su mujer. El asunto es mucho más grave. Por un lado, intervienen la concordia, la hospitalidad, los vínculos de vecindad y los compromisos, y, por el otro, la violencia, el odio y las discordias. Cuando Helena alcanza la edad de casarse, su padre Tindáreo, ante una beldad semejante, ante una joya tan preciosa, se dice que no es asunto fácil. Así pues, convoca a todos los jóvenes, príncipes y reyes todavía solteros de Grecia para que acudan a su casa y su hija pueda elegir entre ellos con conocimiento de causa. Todos pasan cierto tiempo en la corte del rey. Helena no se decide. Tindáreo está perplejo. Tiene un sobrino muy astuto, Ulises, al que hay que recordar porque también desempeña un papel importante en esta historia. Éste le dice, más o menos, lo siguiente: «Sólo tienes una manera de resolver el problema. Antes de comunicar la elección de Helena, lo que es probable que provoque conflictos, obliga a todos los pretendientes a hacer unánimemente un juramento según el cual, sea cual sea su decisión, aceptarán la elección y, además, se sentirán comprometidos por ese matrimonio. Si al que haya sido elegido le ocurre algo desagradable en sus relaciones matrimoniales, todos obrarán de modo solidario con el marido.» Todos prestan el juramento y piden a Helena que manifieste su preferencia. Y, al fin, elige a Menelao.

Éste ya conocía a Paris. Con motivo de un viaje a Tróade, había sido huésped de Príamo. Cuando, acompañado de Eneas, Paris viaja a su vez a Grecia, es recibido inicialmente con gran pompa por los hermanos de Hele-

na, los Dioscuros, antes de ser acogido por Menelao en Esparta, donde conoce a su esposa. Durante cierto tiempo, Menelao colma a Paris, su huésped, de regalos y atenciones. Después tiene que dirigirse al entierro de un pariente. Confía entonces a Helena la tarea de sustituirlo como anfitriona. Con motivo de ese entierro y de la marcha de Menelao, el huésped entra en una relación más personal con Helena. Se supone que mientras Menelao estaba allí las mujeres del palacio real de Esparta no hacían los honores a un extranjero, era cosa del rey. Ahora le corresponde a Helena.

Paris y Eneas vuelven a embarcarse y, sin esperar más, zarpan hacia Troya con la bella Helena, que viaja en su nave de grado o por fuerza. De vuelta a Esparta, Menelao corre a casa de su hermano Agamenón para anunciarle la traición de Helena, y sobre todo la felonía de Paris. Agamenón encarga a cierto número de personajes, entre los cuales estaba Ulises, que visiten a todos los antiguos pretendientes y hagan una llamada a la solidaridad. La ofensa ha sido tal que, incluso más allá de Menelao y Agamenón, es toda la Hélade la que tiene que juntarse para hacer pagar a Paris el rapto de una mujer que no sólo es la más hermosa, sino griega, esposa y reina. En los asuntos de honor la negociación puede preceder, sin embargo, y, a veces, incluso sustituir, el recurso a las armas. En un primer momento, Menelao y Ulises parten, por tanto, delegados a Troya, para intentar resolver las cosas de manera amistosa, para que la armonía, la concordia y la hospitalidad reinen de nuevo, mediante el pago de una indemnización o la reparación del agravio realizado. Son recibidos en Troya. Algunos de los principales troyanos son partidarios de esta solución pacífica, en especial Deífobo. La asamblea de los ancianos de Troya es la que debe tomar la decisión: el problema escapa del poder real. Así pues, los dos grie-

gos son recibidos en la asamblea, donde algunos descendientes de Príamo no sólo intrigan para que se rechace cualquier compromiso, sino que llegan a sugerir que no se debe dejar regresar vivos a Ulises y Menelao. Pero Deífobo, que les ha recibido como anfitrión, los protege. Regresan indignados de su misión y anuncian a Grecia el fracaso del intento de conciliación. A partir de este momento, todo está a punto para que estalle el conflicto.

MORIR JOVEN, PERO GOZAR DE UNA GLORIA IMPERECEDERA

De momento, la expedición contra Troya no parece haber provocado un entusiasmo unánime entre los griegos. El propio Ulises habría intentado escamotearse. Penélope acababa de darle un hijo, Telémaco. Le parecía un momento poco adecuado para abandonar a la madre y al niño. Cuando le anunciaron que había que embarcarse y recuperar, por la fuerza de las armas, a Helena, raptada por el príncipe troyano, simuló la locura para escapar a esa obligación. El más sabio y el más astuto fingirá ser un débil mental. El anciano Néstor viaja a Ítaca para comunicarle la orden de concentración. Ve a Ulises tirando de un arado uncido a un asno y un buey, y el héroe camina hacia atrás sembrando guijarros en lugar de trigo. Todo el mundo está consternado, a excepción de Néstor, que es lo suficientemente astuto para adivinar que Ulises ha recurrido a una de sus tretas habituales. Mientras camina a reculones y el arado avanza, Néstor coge al pequeño Telémaco y lo deja delante de la reja. En ese momento, Ulises recupera la cordura y coge al niño en brazos para que no le ocurra nada. Una vez desenmascarado, acepta partir.

En cuanto al viejo Peleo, esposo de Tetis, que ha visto

morir a todos sus hijos menos Aquiles, no soporta la idea de que también éste tenga que partir un día a la guerra. Toma entonces la precaución de mandar al muchacho a Esqueria, donde se oculta entre las hijas del rey de la isla. Aquiles vive allí como una muchacha, en el gineceo. Después de haber sido educado en su infancia por Quirón y los Centauros, acaba de alcanzar aquella edad en que los sexos todavía no están marcados ni claramente diferenciados. Sigue sin asomarle la barba, no tiene vello, tiene el aire de una jovencita encantadora, con esa belleza indecisa de los adolescentes que pueden ser tanto chicos como chicas, o viceversa. Vive despreocupado entre sus compañeras. Ulises va a buscarlo. Le contestan que no hay muchachos en ese lugar. Ulises, que se ha presentado como un vendedor ambulante de artículos de mercería, pide que le dejen entrar. Ve a unas cincuenta muchachas y Aquiles no se distingue entre ellas. Ulises saca de su cuévano, para exhibirlos, telas, bordados, prendedores, joyas, y cuarenta y nueve de las muchachas se abalanzan a admirar las fruslerías, pero hay una que permanece aparte e indiferente. Ulises saca entonces un puñal, y esta joven encantadora se precipita sobre él. Al otro lado de las paredes suena una trompeta guerrera; el pánico se apodera del gineceo y las cuarenta y nueve muchachas huyen con sus trapos mientras que la otra, con el puñal en la mano, se dirige hacia donde suena la música para disponerse a la lucha. Ulises desenmascara a Aquiles usando una treta, igual que ha hecho Néstor con él. También Aquiles está dispuesto a ir a la guerra.

La diosa Tetis no podía soportar que los siete hijos que tuvo antes de Aquiles fueran simples mortales como su padre. Así que, desde que nacían, intentaba hacerlos inmortales. Y los arrojaba al fuego para que les secara toda aquella humedad portadora de corrupción que hacía que

los humanos no fueran una pura llama deslumbrante; pero en el fuego sus hijos se consumían y perecían. El pobre Peleo estaba destrozado. De manera que, cuando nace Aquiles, Peleo se dice que debe intentar salvarlo. En el momento en que su madre se dispone a arrojarle al fuego, interviene el padre y lo atrapa. El fuego sólo alcanza a tocar los labios del niño y uno de sus talones, cuyo hueso queda consumido. Peleo consigue de Quirón que vaya al monte Pelión y desentierre el cadáver de un Centauro extremadamente veloz, al que arranca el talón para reemplazar el que ha perdido el pequeño Aquiles, que por ello desde su más tierna edad corre raudo como un ciervo. Ésta es la primera versión. Hay otra, que cuenta que, como para hacerlo inmortal no podía arrojarlo al fuego, Tetis lo sumergió en las aguas del Éstige, el río infernal que separa a los vivos de los muertos. Quien es sumergido en las aguas del Éstige y consigue salir de ellas obtiene unas virtudes y una energía excepcionales. Aquiles, sumergido en esas aguas infernales, supera la prueba; sólo el talón, por donde su madre lo mantiene asido, no ha entrado en contacto con el agua. Aquiles no sólo es el guerrero de la rápida carrera, sino que también es el combatiente invulnerable a las heridas humanas, salvo en un lugar, el talón, por donde puede introducirse la Muerte.

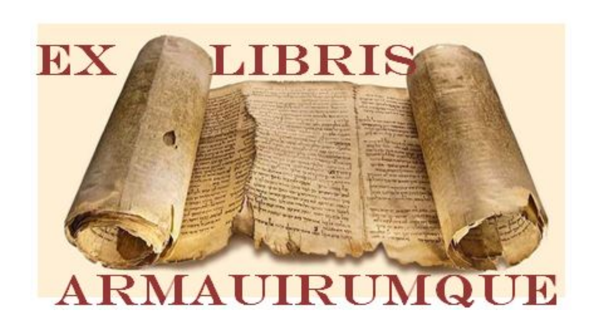
Uno de los resultados de ese matrimonio desigual entre una diosa y un humano es que todo el esplendor y todo el poder relacionados con la divina Tetis llegan en parte a aureolar la persona de Aquiles. Al mismo tiempo, su figura es necesariamente trágica: aunque no es un dios, Aquiles no podrá vivir ni morir como el común de los hombres, como un mero mortal; pero escapar a la condición normal de la humanidad no lo convierte, sin embargo, en un ser divino, afianzado en la inmortalidad. Su destino, que para todos los guerreros, todos los griegos de

aquel tiempo, tiene un valor modélico, sigue fascinándonos: despierta en nosotros, como un eco, la conciencia de lo que convierte la existencia humana, limitada, llena de divisiones y discordias, en un drama donde la luz y la oscuridad, la alegría y el dolor, la vida y la muerte, están indisolublemente mezclados. Ejemplar, el destino de Aquiles está marcado por el sello de la ambigüedad. De origen mitad humano y mitad divino, no puede estar por completo de ninguno de los dos lados.

En el umbral de su vida, desde sus primeros años, el camino por el que tiene que avanzar se bifurca. Sea cual sea la dirección que decida tomar, necesitará, al seguirla, renunciar a una parte esencial de sí mismo. No puede disfrutar a la vez de lo más dulce que la existencia a la luz del sol depara a los humanos, y asegurar a su persona el privilegio de no ser privado jamás de ella, de no morir. Disfrutar de la vida es el bien más precioso para esas criaturas efímeras, un bien único, incomparable con cualquier otro porque, una vez perdido, no puede recuperarse, es renunciar a cualquier esperanza de inmortalidad. Querer ser inmortal es, en parte, aceptar perder la vida antes incluso de haberla vivido plenamente. Si Aquiles elige, como deseaba su anciano padre, seguir en su sitio, en su casa, en Ptía, con su familia y a buen recaudo, tendría una vida larga, tranquila y dichosa, recorrerá todo el ciclo del tiempo concedido a los mortales hasta una ancianidad rodeada de afecto. Pero, por brillante que pueda ser, incluso iluminada por lo mejor que el tránsito por esta tierra aporta de felicidad a los hombres, su existencia no dejará tras de sí ninguna huella de su resplandor; a partir del momento en que termina, esa vida se sume en las tinieblas, en la nada. Al mismo tiempo que ella, el héroe desaparece por completo y para siempre. Se sume en el Hades, sin nombre, sin rostro, sin memoria, y se borra como si jamás hubiera existido.

Pero Aquiles elige la opción contraria: la vida breve y la gloria para siempre. Escoge marcharse lejos, abandonarlo todo, arriesgarlo todo, entregarse anticipadamente a la muerte. Quiere figurar en el pequeño mundo de los elegidos que se despreocupan de la comodidad, de las riquezas y los honores comunes, pero que quieren triunfar en unos combates en que está en juego, en cada ocasión, su propia vida. Afrontar en el campo de batalla a los adversarios más aguerridos es ponerse a sí mismo a prueba en un concurso de valor en el que cada uno debe mostrar lo que es, manifestar a los ojos de todos su excelencia, una excelencia que culmina en la hazaña guerrera y demuestra su realización en la «hermosa muerte». Al perecer en pleno combate, en plena juventud, las fuerzas viriles, la valentía, la energía, la gracia juvenil permanecerán intactas y no conocerán la decrepitud de la ancianidad.

Es como si, para brillar en toda la pureza de su resplandor, la llama de la vida tuviera que alcanzar tal punto de incandescencia que se consumiera en el instante mismo en que se enciende. Aquiles elige la muerte gloriosa, que mantendrá intacta toda su belleza juvenil. Vida acortada, amputada, mermada, pero gloria imperecedera. El nombre de Aquiles, sus aventuras, su historia y su persona permanecen vivos para siempre en la memoria de los hombres mientras las generaciones se suceden a lo largo de los siglos y desaparecen una tras otra en la oscuridad y el silencio de la muerte.



Los griegos han vencido. Después de muchos años de asedio y de combates ante los muros de Troya, la ciudad ha acabado por caer. Los griegos no se han contentado con tomarla gracias a una argucia, el famoso caballo de madera que los troyanos han introducido en su ciudad creyendo que se trataba de una ofrenda piadosa a los dioses. Una avanzadilla ha salido del interior del caballo y ha abierto las puertas de la ciudad para permitir al ejército griego irrumpir en ella e incendiarla y saquearla. Los hombres han sido muertos, y las mujeres y los niños, esclavizados; sólo quedan ruinas. Los griegos se imaginan que ya han resuelto el caso, pero entonces es cuando se descubre la auténtica vertiente de esta gran aventura guerrera. Será preciso, de una u otra manera, que los griegos paguen los crímenes, los excesos, la *hybris*, de que se han hecho culpables mientras conseguían la victoria. Desde el comienzo, surge un desacuerdo entre Agamenón y Menelao. Éste desea irse inmediatamente, regresar cuanto antes. Aquél, por el contrario, quiere quedarse para hacer un sacrificio a Atenea, que, al defender la causa de los griegos, ha decidido su victoria. Ulises, con las doce naves que lo acompañan, decide emprender sin más tardanza el retorno

a Ítaca. Se embarca con Menelao en el mismo barco que transporta al anciano Néstor. Pero en la isla de Ténedos Ulises discute con Menelao y decide regresar a Troya para unirse a Agamenón. Después zarpan juntos con la esperanza de llegar al mismo tiempo a la Grecia continental. Pero los dioses deciden otra cosa. Los vientos, las tempestades y las tormentas se desencadenan. La flota se dispersa; muchas naves zozobran y arrastran a los abismos a sus tripulaciones y a los soldados que transportan. Pocos son los griegos que tienen la fortuna de regresar a su casa. Y, entre los que el mar perdona, algunos encontrarán la muerte nada más llegar a su morada. Es lo que le ocurre a Agamenón. Tan pronto como ha posado los pies en el suelo de su patria, cae en la trampa que le tienden su mujer, Clitemnestra, y el amante de ésta, Egisto. Agamenón, sin la menor desconfianza, regresa como un tranquilo buey contentísimo de recuperar el establo familiar. Pero los dos cómplices lo asesinan a sangre fría.

Así pues, la tempestad separa las naves de Ulises de las de Agamenón, que forman el grueso de la flota. Ulises se encuentra aislado en el mar con su pequeña flota. Afronta las mismas tribulaciones y sufre idénticas tormentas que sus compañeros de infortunio. Cuando finalmente desembarca en Tracia, entre los cicones, la acogida es hostil. Ulises se apodera de su ciudad, Ísmaro. Se comporta respecto a los vencidos de igual manera que muchos héroes griegos. Mata a la mayoría de sus habitantes, pero perdona la vida a uno de ellos: el sacerdote de Apolo, llamado Marón. En señal de gratitud, éste le ofrece doce ánforas de un vino nada común, pues es una especie de néctar divino. Ulises ordena que las lleven a sus naves. Los griegos, contentísimos, alzan su campamento nocturno junto a la orilla pensando zarpar de nuevo al amanecer. Pero los cicones del interior, avisados de la llegada de los enemigos, los

atacan de madrugada y matan a muchos de ellos. Los supervivientes embarcan como pueden y se hacen a la mar a toda prisa.

EN EL PAÍS DEL OLVIDO

Ya los tenemos de nuevo en marcha, pero ahora con la flota muy reducida. Un poco más allá, Ulises se acerca al cabo Maleo y al fin lo rebasa. Desde allí puede divisar las costas de Ítaca, su patria. Ya se siente como si hubiera vuelto a casa. En el momento en que cree terminado su recorrido, se levanta el telón sobre otra parte del periplo de Ulises: hasta entonces se había limitado a realizar el viaje de un navegante que regresa de una expedición guerrera más allá de los mares. Pero, cuando los griegos doblan el cabo Maleo, una repentina tormenta se abate sobre ellos. Soplará durante siete días y transportará a la flota a un mar completamente diferente de aquel por donde navegaba antes. A partir de ese momento, Ulises ya no sabrá dónde se encuentra, ya no volverá a encontrar gente como los cicones, que son guerreros y hostiles, pero semejantes a él. Sale, en cierto modo, de las fronteras del mundo conocido, del ecúmeno, donde es posible la vida humana, para entrar en un espacio de no humanidad, en otro mundo.

A partir de ese momento, Ulises sólo encontrará seres que, o bien tienen una naturaleza casi divina y se nutren de néctar y ambrosía, como Circe o Calipso, o bien son infrahumanos, monstruos como el Cíclope o los lestrigones, caníbales que se nutren de carne humana. Para los griegos, lo propio del hombre, lo que lo define como tal, es el hecho de comer pan y beber vino, tener una determinada alimentación y practicar las leyes de la hospitalidad, y acoger al extranjero en lugar de devorarlo. El universo al

que Ulises y sus marineros han sido proyectados por aquella terrible tormenta es exactamente lo contrario del mundo humano normal. Tan pronto como la tormenta se calma, los griegos descubren una orilla, y abordan esa tierra de la que no saben nada. Para enterarse de quiénes la habitan, y también para avituallarse, Ulises selecciona unos cuantos marineros que envía a modo de avanzadilla, a fin de tomar contacto con las gentes del país. Son recibidos con una extrema amabilidad. Los indígenas se deshacen en sonrisas. Ofrecen a los navegantes extranjeros compartir inmediatamente con ellos su alimentación habitual. Ahora bien, los habitantes de ese país son los lotófagos, los comedores de lotos. De la misma manera que los hombres se alimentan de pan y vino, ellos comen una planta exquisita, el loto. Si un humano ingiere este delicioso alimento, lo olvida todo. Ya no se acuerda de su pasado y pierde cualquier noción de quién es, de dónde viene y adónde va. El que come el loto deja de vivir como los hombres, con el recuerdo del pasado y la conciencia de lo que es.

Cuando los enviados de Ulises vuelven al lado de sus compañeros, se niegan a hacerse a la mar y son incapaces de contar lo que les ha ocurrido. Están, en cierto modo, anestesiados por una especie de felicidad que paraliza cualquier remembranza. Sólo desean quedarse donde están, en el estado en que se encuentran, sin ataduras ni pasado, sin proyectos, sin ganas de volver a su tierra. Ulises hace que los obliguen a embarcarse y ordena zarpar. Primera etapa, por tanto: una tierra que es el país del olvido.

En el curso del largo periplo que seguirá, en todo momento, el olvido, el desvanecimiento del recuerdo de la patria y el deseo de volver a ella, es lo que, en el trasfondo de todas las aventuras de Ulises y de sus compañeros, representa siempre el peligro y el mal. Estar en el mundo

humano es estar viviendo a la luz del sol, ver a los demás y ser visto por ellos, vivir en reciprocidad, acordarse de sí mismo y los demás. Durante aquel periplo, por el contrario, penetran en un mundo en el que los poderes de las tinieblas, las «criaturas de la Noche», como las llama Hesíodo, se disponen a extender poco a poco su sombra siniestra sobre Ulises y su tripulación. Una tenebrosa nube permanece constantemente suspendida sobre los navegantes y amenaza con perderlos si se dejan vencer por el olvido y pierden las ganas de regresar a su patria.

«NADIE» SE ENFRENTA AL CÍCLOPE

Han abandonado la isla de los lotófagos. Las naves navegan tranquilas cuando, de repente, se ven envueltas por una espesa bruma que no deja ver nada. Es de noche, y la nave de Ulises avanza sin que los marineros tengan que remar ni puedan ver lo que tienen delante. Hete aquí que chocan con un islote invisible hasta entonces y del que no distinguen nada. El propio mar, o los dioses, han empujado a la nave hacia ese islote que abordan en una oscuridad absoluta. Ni siquiera se muestra la luna. No se ve nada. Se sienten completamente impotentes. Es como si, después de la isla del olvido, la puerta de las tinieblas y la noche se entreabriera delante de ellos. En el mundo al que da acceso van a correr nuevas aventuras. Bajan a tierra. El islote está coronado por una colina, morada de unos gigantes monstruosos, con un único ojo en el centro de la frente, llamados Cíclopes.

Ulises pone su nave al abrigo en una caleta y, acompañado de doce hombres, sube a lo alto de la colina, donde ha descubierto una caverna en la que confía encontrar algo para avituallarse. Entran en la inmensa gruta, en la

que hay unos cañizos con quesos a secar, y en su interior descubren un bucólico modo de vida. No hay cereales, pero sí rebaños de cabras, que son los que proporcionan el queso y tal vez incluso vides silvestres en la ladera. Naturalmente, los compañeros de Ulises tienen una única idea: llevarse unos cuantos quesos y alejarse lo más pronto posible de aquella enorme caverna que no les augura nada bueno. Dicen a Ulises: «¡Vámonos!» Éste se niega. Desea seguir allí porque quiere ver. Quiere conocer al habitante de aquel lugar. Ulises es el hombre que no sólo tiene que rememorar, sino también el que quiere ver, conocer y experimentar todo lo que el mundo puede ofrecerle, sin excluir ese mundo infrahumano al que ha sido arrojado. La curiosidad de Ulises lo empuja siempre a ir más lejos, cosa que, en esta ocasión, amenaza con arrastrarlo hacia su perdición. Esa curiosidad provocará, en todo caso, la muerte de varios de sus compañeros. El Cíclope no tarda en llegar con sus cabras, sus corderos y su morueco, y todos ellos entran en la gruta.

El Cíclope es gigantesco. Tarda en descubrir a aquellos hombrecillos como pulgas que se han ocultado en los recovecos de la caverna y tiemblan de miedo. De repente, los descubre y le pregunta a Ulises, que está un poco adelantado: «¿Quién eres?» Ulises, naturalmente, le cuenta unos embustes. Le dice –primera mentira–: «No tengo barco», cuando en verdad su barco lo está esperando. «Mi barco se ha roto, de modo que estoy enteramente a tu merced, vengo aquí con los míos a implorar tu hospitalidad, somos griegos, hemos combatido valerosamente en compañía de Agamenón en las costas de Troya, hemos tomado la ciudad y ahora estamos aquí como unos desdichados náufragos.» El Cíclope responde: «Sí, sí, muy bien, pero me importan un bledo esas historias.» Agarra a dos de los compañeros de Ulises por los pies, los golpea contra

la pared rocosa, destroza sus cabezas y se los traga crudos. Los restantes marineros quedan paralizados de terror y Ulises se pregunta en qué lío se ha metido. Y más teniendo en cuenta que no alberga la menor esperanza de salir, pues, para pasar la noche, el Cíclope ha cerrado la entrada de su antro con una enorme roca que ni siquiera un ejército de hombres forzudos conseguiría desplazar. Al día siguiente, se repite la misma historia: el Cíclope devora a otros cuatro marineros, dos por la mañana, y dos por la noche. Ya ha engullido a seis, la mitad de la tripulación. El Cíclope está encantado. Cuando Ulises intenta engatusarlo con unas palabras especialmente melifluas, se establece entre ellos cierta forma de hospitalidad. Ulises le dice: «Voy a hacerte un regalo que creo que te llenará de satisfacción.» Y se inicia un diálogo, en el transcurso del cual se esboza una relación personal, una relación de hospitalidad.

El Cíclope se presenta: se llama Polifemo. Es un hombre que habla mucho y goza de gran fama. Pregunta a Ulises cuál es su nombre. Para establecer una relación de hospitalidad, es habitual que cada uno cuente al otro quién es, de dónde viene, quiénes son sus padres y cuál es su patria. Ulises le indica que se llama *Útis*, es decir, «Nadie». Le dice: «El nombre que me dan amigos y parientes es Útis.» Hay aquí un juego de palabras: tanto *útis* como *mé-tis* significan «nadie» en griego, pero *mêtis*, con una leve diferencia de pronunciación, significa «astucia». Está claro que cuando se habla de *mêtis*, pensamos al punto en Ulises, que es, precisamente, la personificación de la astucia, la capacidad de encontrar salidas a lo inextricable, mentir, engañar a la gente, contar embustes y salir airoso de cualquier situación «¡*Útis*, "Nadie"», exclama el Cíclope, «ya que eres "Nadie", también yo voy a hacerte un regalo, te comeré el último!» Ulises le da su regalo, unas ánforas de

aquel vino que Marón le había entregado en señal de gratitud y que es un néctar divino. El Cíclope lo bebe, le parece maravilloso y pronto cae presa de sus efectos. Atiborrado de queso y de carne humana y embriagado por el vino, se duerme.

Ulises tiene tiempo de endurecer al fuego una gran estaca de olivo que ha aguzado hasta convertir su extremo en una fina punta. Todos los marineros supervivientes le ayudan a prepararla y luego a hundir su punta ardiente en el ojo del Cíclope, que se despierta aullando. Su único ojo está ciego. Ha sido arrojado a la noche, a las tinieblas. Entonces, naturalmente, pide ayuda, y los Cíclopes de los alrededores acuden corriendo. Los Cíclopes viven solitarios en cavernas aisladas, y no reconocen a otro dios ni amo que a sí mismos, pero van en su auxilio, y desde fuera, ya que la gruta está cerrada, gritan: «¡Polifemo, Polifemo! ¿qué te pasa?» «¡Ah, es horrible, me están asesinando!» «Pero ¿quién te ha hecho daño?» «¡"Nadie", *Útis!*» «Pero si nadie, *métis*, te ha hecho daño, ¿por qué nos destrozas los oídos?» Y se van.

Por consiguiente, Ulises, que se ha escondido, que se ha escamoteado, que se ha desvanecido detrás del nombre que él mismo se ha atribuido, se siente, en cierto modo, a salvo. No del todo, ya que todavía necesita salir del antro obstruido por una enorme roca. Se da cuenta de que la única manera de salir de la caverna consiste en atar con mimbres a cada uno de los seis griegos que quedan al vientre de un carnero. Él se agarra a la espesa lana del morueco preferido del Cíclope. Éste se coloca delante de la puerta del antro, después de haber movido la piedra que tapona la entrada, y hace pasar a cada animal entre sus piernas y le palpa el lomo para estar seguro de que ningún griego aprovecha la ocasión para escaparse. No descubre que los griegos están ocultos debajo. En el momento en

que sale el carnero con Ulises, el Cíclope se dirige al animal, que en el fondo es su único interlocutor, para decirle: «¡Mira en qué estado me ha dejado "Nadie", ese bruto asqueroso, se lo haré pagar caro!» El carnero avanza hacia la salida, y Ulises sale con él.

El Cíclope empuja de nuevo la piedra, creyendo que los griegos permanecen en el antro, cuando ya están de pie en el exterior. Descienden a la carrera por la rocosa ladera hasta la caleta donde está camuflada su nave. Suben a bordo, retiran las amarras y se alejan de la costa. En lo alto descubren al Cíclope, erguido en la cima de la colina al lado de su gruta, que les arroja unos enormes peñascos. En ese momento, Ulises no se resiste el placer de la arrogancia y la vanidad. Grita: «¡Cíclope, si te preguntan quién ha cegado tu ojo, di que ha sido Ulises, hijo de Laertes, Ulises de Ítaca, el saqueador de ciudades, el vencedor de Troya, Ulises el de las artimañas!» Como es lógico, cuando se escupe al cielo el escupitajo te cae en las narices. El Cíclope es hijo de Poseidón, el gran dios de los mares, así como de todo lo subterráneo; Poseidón es el que provoca tanto los temblores de tierra como las tempestades marinas. El Cíclope lanza contra Ulises una solemne maldición, que sólo se cumple si se menciona el nombre de la persona contra la cual ha sido proferida. Si hubiera dicho «Nadie», es posible que la maldición no hubiera surtido efecto, pero el Cíclope confía el nombre de Ulises a su padre Poseidón y le pide como venganza que Ulises no pueda regresar a Ítaca sin haber soportado mil sufrimientos, sin que todos sus compañeros perezcan, sin que su nave zozobre y se quede solo, perdido y náufrago. Si de todos modos Ulises tenía que salvarse, que regresara como un extranjero y en una nave extranjera, y no como el navegante esperado que vuelve a su casa con su barco.

Poseidón escucha la maldición de su hijo. De ese epi-

sodio nace su voluntad, que domina todas las aventuras posteriores de Ulises, de que éste sea empujado al límite extremo de las tinieblas y la muerte y que sus experiencias sean lo más terribles posible. Como explica más adelante Atenea, la gran protectora de Ulises, el hecho de que Poseidón no pueda aceptar el daño que ha sido hecho a su hijo el Cíclope impide intervenir a la diosa, que no puede aparecer hasta el final, al término de las peregrinaciones de Ulises, cuando esté ya casi rendido. ¿Por qué? Porque el hecho de haber arrojado el ojo de Polifemo a las tinieblas, de haberlo cegado, tiene como consecuencia que Ulises, a su vez, se tropiece en su camino con todo lo que es tenebroso, oscuro y siniestro.

IDILIO CON CIRCE

La nave se aleja de la morada de Polifemo y llega a la isla de Eolo. Es uno de esos lugares que encuentra Ulises y que algunos han querido localizar, pero que, precisamente, tienen la característica de no ser localizables. La isla de Eolo está completamente aislada y rodeada de una muralla de elevados peñascos, como un cerco circular de bronce. Allí es donde vive Eolo con su familia, sin ningún contacto con nadie. Así pues, los eólicos se reproducen a través del incesto, siguiendo un sistema matrimonial endogámico. Viven en soledad total, un aislamiento absoluto. La isla es el lugar de orientación de las rutas marítimas, el nudo en el que se concentran todas las direcciones del espacio acuático. Eolo es el dios de los vientos, que, según soplen de un lado o de otro, abren o cierran, y a veces embrollan y confunden, los caminos del mar. Acoge a Ulises con gran hospitalidad y amabilidad, dado que es un héroe de la guerra de Troya, uno de los que cantará la *Ilíada*.

Ulises le aporta el relato de lo que ocurre en el mundo, el rumor del universo del que Eolo es un complemento separado. Es el dueño de los vientos, pero carece de cualquier otro poder. Ulises habla, cuenta, Eolo escucha, contentísimo. Al cabo de unos días, Eolo le dice: «Voy a darte lo que necesitas para salir de mi isla y poder reanudar sin problemas tu navegación, directo a Ítaca.» Le entrega un odre en que están encerradas las fuentes de todos los vientos, las semillas de todas las tempestades. Este odre está cuidadosamente cerrado, Eolo ha metido dentro el origen, la génesis de todas las brisas marinas, a excepción de la que lleva directamente desde su isla a Ítaca. Recomienda de modo especial a Ulises que no toque ese odre. Si los vientos se escapan, sería incontrolable todo lo que pudiera ocurrir. «Mira, el único viento que sopla ahora en el universo, es el que te lleva a tu casa de Ítaca.» Los restantes miembros de la tripulación recuperan su puesto en la nave, y ya los vemos zarpar directos a Ítaca.

Llegada la noche, Ulises descubre en la lejanía las costas de Ítaca. Ve con sus propios ojos las tierras de su patria. Felicísimo, se duerme. Sus párpados caen, sus ojos se cierran de la misma manera que ha cerrado el ojo del Cíclope. Ya le tenemos entregado al mundo de la noche, de *Hipno*, del Sueño; está dormido en un barco que boga hacia Ítaca, deja de vigilar. Los marineros, incontrolados, se preguntan qué habrá entregado Eolo a Ulises en aquel odre; probablemente, cosas muy preciosas. Sólo pretenden echarle una mirada y cerrarlo después. Por fin, próximos ya a las costas de Ítaca, abren el odre. Los vientos escapan atropelladamente, el mar se encabrita, las olas se desencadenan, la nave cambia de rumbo y rehace en sentido contrario el camino que acaba de recorrer. Ulises, muy despechado, se encuentra de nuevo, por tanto, en el lugar de donde ha salido, en tierras de Eolo. Éste le pregunta qué

hace allí. «No he sido yo, me he dormido y me he equivocado, he dejado que la noche del sueño me invadiera, no he velado y el resultado es que mis compañeros han abierto el odre.» Esta vez Eolo pone mala cara. Ulises le implora: «Déjame salir de nuevo, dame una segunda oportunidad.» Eolo se enfada, le dice que es el último de los últimos, que no es nadie, que ya no es nada, que los dioses lo odian. «¡Para que te haya ocurrido una desgracia semejante, es necesario que estés maldito, no quiero seguir escuchándote!» Y hete aquí que Ulises y sus compañeros zarpan de nuevo sin haber encontrado en Eolo la ayuda que esperaban.

Después, en el transcurso de su travesía, la flotilla de Ulises llega a un nuevo lugar: la isla de los lestrigones. Se acercan; hay un puerto muy despejado y una ciudad. Ulises, siempre más precavido que los demás, en lugar de amarrar su nave en el puerto, decide hacerlo a cierta distancia, en una playa apartada. Y, como sus aventuras le han hecho prudente, en lugar de ir en persona, envía a una patrulla a investigar cómo son los habitantes de aquel lugar. Los marineros se dirigen a la ciudad y en su camino se encuentran con una joven inmensa, enorme, una especie de matrona campesina, mucho más alta y corpulenta que ellos, tanto, que los deja asombrados. Los invita a acompañarla: «Mi padre, que es el rey, estará encantado de recibiros, os dará todo lo que queráis.» Los marineros se sienten muy satisfechos, aunque las dimensiones de aquella encantadora persona no dejan de impresionarlos. Les parece demasiado corpulenta y voluminosa. Llegan ante el rey de los lestrigones, que, tan pronto como los ve, agarra a uno de ellos y se lo come. Los hombres de Ulises ponen pies en polvorosa y corren hacia las naves gritando: «¡Sálvese quien pueda, marchémonos de aquí!» Mientras tanto, los lestrigones, con su rey a la cabeza, salen a la carrera de

la ciudad. Descubren a sus pies a los griegos, atareados en sus barcos, deseosos de abandonar cuanto antes aquel lugar. Los capturan como si fueran atunes, y se los comen igual que si fueran peces. Todos los camaradas de Ulises, salvo los que se encontraban en el barco que él había camuflado cuidadosamente, perecen. Ulises zarpa con una única nave y su tripulación.

La solitaria nave arriba a la isla de Ea, en el Mediterráneo. Ulises y sus compañeros encuentran un lugar para amarrar el barco, y después se aventuran un poco en tierra firme. Hay unas rocas, un bosque, vegetación. Pero los marineros, al igual que Ulises, se han vuelto desconfiados. Uno de ellos se niega incluso a dejar el barco. Ulises anima a los otros a explorar la isla. Una veintena de marinos se despliegan como ojeadores y descubren una hermosa mansión, un palacio rodeado de flores, donde todo parece tranquilo. Lo único que les inquieta un poco, que les parece extraño, es que en los alrededores, en los jardines, hay gran número de animales salvajes, lobos y leones, que se les acercan la mar de tranquilos y se restregan mansamente contra sus piernas. Los marineros se asombran, pero se dicen que quizá se trate de un mundo al revés, un mundo desconocido donde, si las bestias salvajes son pacíficas, tal vez los humanos sean especialmente agresivos. Llaman a la puerta y acude a abrirles una joven bellísima. Estaba tejiendo e hilando mientras cantaba con una voz muy dulce. Les hace pasar, los invita a sentarse, les ofrece una bebida en señal de hospitalidad. Y arroja en esa bebida una poción que hace que, nada más beber una gota, se conviertan en cerdos. Todos ellos, de los pies a la cabeza, han tomado el aspecto de cochinos, han adquirido sus cerdas, su voz, su paso y su alimento. Circe –así se llama la hechicera– se regocija de ver esos puercos, recién incorporados a su bestiario. Se apresura a encerrarlos en una pocilga, donde les sirve la pitanza habitual de esos animales.

Ulises y sus restantes compañeros, que aguardan el regreso de los ojeadores, comienzan a preocuparse. Ulises se adentra entonces, a su vez, en el interior de la isla para ver si descubre a alguno. Hermes, el dios astuto y taimado, se le aparece de repente y le cuenta lo que ha ocurrido. «Es una hechicera, ha convertido a tus hombres en cerdos, seguramente piensa ofrecerte la misma poción pero te daré un antídoto que te permitirá escapar de la metamorfosis y seguir siendo el que eres. Seguirás siendo el Ulises de siempre, conservarás tu aspecto humano.» Hermes le entrega a continuación una ramita. Ulises regresa a anunciar a sus compañeros su decisión de ir a ese lugar, y todos intentan disuadirlo: «¡No vayas! ¡Si los otros no han vuelto, es porque han muerto!» «No», dice Ulises, «voy a liberarles.» De modo que se traga el antídoto que Hermes le ha entregado y se dirige a la casa de la maga. Ésta hace entrar inmediatamente a Ulises, que lleva su espada al cinto. Circe le hace sentarse en una hermosa silla dorada. Él no hace ninguna alusión a sus compañeros y le sigue el juego cuando va a buscar la poción para dársela a beber. Ulises bebe mientras Circe lo contempla, pero no se convierte en cerdo, sigue siendo Ulises, que la mira con una amable sonrisa antes de sacar su espada y saltar sobre ella. Circe comprende lo ocurrido y le dice: «¡Eres Ulises! Sabía que contigo no funcionaría mi hechizo, ¿qué deseas?» «En primer lugar, libera a mis compañeros», le exige.

Esta extraña competición entre una hechicera, tía de Medea, y Ulises –y, a través de él, Hermes, dios hechicero y autor de fantasmagorías– termina en un empate, lo que hará que se llegue, finalmente, a una especie de acuerdo. Ulises y Circe vivirán una historia de amor muy dichosa. Pero, en primer lugar, hay que liberar a los compañeros. ¿Por qué Circe los ha convertido en cerdos? Es la suerte que reserva para todos los viajeros que llegan a su isla.

¿Por qué? Porque se siente sola, e intenta rodearse de seres vivos que no puedan irse. Está claro que, al convertir a esos viajeros en cerdos, o en otros animales, lo que desea es que olviden su pasado y que son hombres y pierdan las ganas de volver a sus lugares de origen. Eso es, en efecto, lo que les ocurre a los compañeros de Ulises, pero siguen manteniendo cierta lucidez y conservan una pizca de inteligencia, de modo que cuando lo ven se ponen muy contentos. Lo reconocen. Circe los toca con su varita, y recuperan de golpe su forma humana; incluso, después de esa prueba, son mucho más guapos, más jóvenes y más agradables que antes. El paso por el estado de cerdos ha sido una especie de iniciación, como si hiciera falta recorrer figuradamente el camino que lleva a la muerte para encontrarse después de semejante experiencia más jóvenes, más guapos y más vivos. Esto es lo que les sucede, al mismo tiempo que vuelven a ser hombres. Circe habría podido matarlos, y entonces ya no habrían tenido el *noûs,* el pensamiento: los muertos están enteramente rodeados de tinieblas, ya no tienen *noûs,* con una única excepción, la de Tiresias, a quien encontraremos dentro de poco. Pero los compañeros de Ulises no habían sufrido la muerte, sino un proceso de bestialización que los alejó del mundo humano y les hizo olvidar su pasado, pero que los revistió, cuando salieron de él, de una nueva juventud.

A continuación, Ulises y Circe vivirán un auténtico idilio. Es posible incluso que hayan tenido hijos, como afirman algunos, pero no hay ninguna seguridad de ello. Simplemente, se aman, hacen el amor. Circe canta con su hermosa voz y, naturalmente, Ulises llama a los compañeros que se habían quedado atrás, muy desconfiados al principio, pero no le cuesta demasiado convencerles: «Venid, venid, no corréis ningún peligro.» Pasan allí largo tiempo. Circe, la hechicera que tenía la manía de conver-

tir en cerdos o animales salvajes a todos los hombres que llegaban a su casa, no es una ogra ni una bruja malvada. Cuando los hombres llegan a su lado, ella hace todo lo necesario para que sean felices. Sin embargo, los compañeros de Ulises, que no gozan de los mismos placeres que su jefe, ya que no tienen acceso al lecho de Circe, comienzan a sentir que el tiempo se les hace muy largo. Cuando recuerdan a Ulises que tiene que pensar en la vuelta, Circe no protesta, no intenta retenerlo. Le dice: «Si quieres irte, vete», y le ofrece toda la información de que puede disponer para que su viaje acabe de manera feliz. En especial, le dice a Ulises: «Escucha, la próxima etapa de tu travesía te llevará al país de los cimerios, allí donde jamás se ve la luz del día, al país de la noche, al país de la bruma continua, donde se abre la boca del mundo infernal.» Esta vez ya no se trata de verse arrojado al límite extremo de lo humano, con el riesgo de olvidar el propio pasado y la propia humanidad, sino de alcanzar las mismas fronteras del mundo de los muertos. Circe explica a Ulises el camino que debe seguir: «Detendrás tu nave en ese lugar, seguirás a pie, allí verás un foso, llevarás harina contigo, cogerás un carnero, lo degollarás, derramarás su sangre y verás subir del suelo una muchedumbre de *eidôla,* espíritus fantasmas, almas de los difuntos. Entonces tienes que identificar y retener la de Tiresias, y darle a beber la sangre de tu carnero, para que recupere un poco de vitalidad y te diga lo que debes hacer.»

LOS SIN NOMBRE Y SIN ROSTRO

Así pues, Ulises y sus compañeros zarpan de nuevo y se dirigen hacia allí. Ulises cumple los ritos prescritos. Está delante del foso, ha derramado la harina y degollado

al carnero, la sangre está a punto para ser bebida. Entonces ve acercarse a la multitud de los que no son personas, que son *útis,* como él pretendió en su momento, los sin nombre, los *nónymnoi,* los que ya no tienen rostro, que ya no son visibles, que ya no son nada. Forman una masa indiferenciada de seres que antes han sido individuos, pero de los que ya no se sabe nada. De esa masa que desfila delante de él sube un rumor terrorífico e indiferenciado. No tienen nombre, no hablan, es un ruido caótico. Ulises está muerto de miedo ante el espectáculo, que se presenta a sus ojos y sus oídos como la amenaza de una disolución completa en un magma informe; su palabra, tan hábil, es sofocada en un rumor inaudible; su gloria, su reputación, su celebridad, corren el riesgo de quedar olvidadas, de perderse en aquellas tinieblas. Aparece, sin embargo, Tiresias.

Ulises le hace beber la sangre, y Tiresias le anuncia que regresará a su casa, donde le espera Penélope, y le da también noticias de todos los demás. Agamenón ha muerto. Ulises ve también los espectros de cierto número de héroes, así como el de su madre, y reconoce a Aquiles y lo interroga. Después de beber un poco de esa sangre que le devuelve la vitalidad a los muertos, Aquiles habla. ¿Qué dice, en ese momento exacto en que todo el mundo canta su gloria, en que su *kléos,* su celebridad, brilla con luz deslumbrante en el mundo entero, en que es el modelo de héroes y en que se pretende que su superioridad se conoce incluso en los infiernos? Escuchémosle: «Preferiría ser el último de los campesinos sucios y desastrados que se revuelcan en los estercoleros, el hombre más pobre vivo bajo la luz del sol, que ser Aquiles en este mundo de tinieblas que es el Hades.» Lo que dice Aquiles en la *Odisea* es lo contrario de lo que proclamaba la *Ilíada:* Aquiles, se afirmaba, tenía que elegir entre una vida breve y gloriosa y una vida larga pero sin gloria, y no había tenido el menor

titubeo ni la menor duda: había que elegir la vida gloriosa, la muerte heroica en plena juventud, porque la gloria de una vida breve que se realizaba en una hermosa muerte valía mucho más que cualquier otra cosa. Ahora dice exactamente lo contrario. Una vez muerto, si siguiera pudiendo elegir, preferiría ser un miserable y astroso campesino de las comarcas más desheredadas de Grecia que el gran Aquiles en el mundo de los muertos.

Ulises oye esta confesión y después se va. Pasa de nuevo por la casa de Circe, que le acoge sin reservas y lo alimenta de nuevo, a él y a sus compañeros; les ofrece pan y vino y después les indica el camino que han de seguir. En especial, la manera como tendrán que afrontar el terrible peligro de las Rocas errantes, las *Plánctes,* unas rocas que no están fijas y se juntan en el momento en que se pasa entre ellas. Para evitarlas, tendrán que navegar entre Caribdis y Escila. Caribdis es una caverna submarina que amenaza con engullirlos, y Escila una roca que sube hacia el cielo donde se oculta un monstruo que atrapa y devora a su presa. Circe le indica también que cruzarán no sólo las rocas gigantes, con la difícil elección entre los dos peligros, Caribdis o Escila, sino que se encontrarán también con las Sirenas, en dos pequeños islotes. Cualquier nave que pase delante de ellas y oiga su canto está perdida, porque los marineros no se resisten al hechizo de su canto y su nave acaba entonces chocando con los escollos. Ulises, a bordo de su nave, llega a la altura de la roca que alberga a las cantantes.

¿Qué hace el ingenioso Ulises? Busca cera y, en el momento en que descubren el pequeño islote en el que están recostadas las Sirenas, que son unos pájaros-mujeres o unas mujeres-pájaros, cantantes de hermosa voz, tapona las orejas de todos los miembros de su tripulación con cera, para que no oigan nada, pero él no renuncia a hacerlo.

No sólo es el hombre de la fidelidad y la memoria, sino, como en el episodio del Cíclope, el que quiere saber, incluso aquello que no debe conocer. No quiere pasar junto a las Sirenas sin haber escuchado su canto, sin saber lo que cantan y cómo lo cantan. Así pues, mantiene los oídos libres, pero se hace atar firmemente al mástil de manera que le impida moverse. La nave pasa y, en el momento en que se acerca a la isla de las Sirenas, se produce de repente lo que los griegos llaman *galéne:* una calma absoluta, el viento cesa, no se oye ni un ruido, el barco permanece casi inmóvil, y, de pronto, las Sirenas entonan su canto. ¿Qué cantan? Se dirigen a Ulises como si fueran las Musas, como si fueran las hijas de la Memoria, las que inspiran a Homero cuando canta sus poemas, las que inspiran al aeda cuando canta las hazañas de los héroes. Le dicen: «¡Ulises, Ulises, el glorioso, Ulises bien amado, ven, ven, escúchanos, te lo diremos todo, vamos a cantar las glorias de los héroes, cantar tu propia gloria!»

Al mismo tiempo que revelan la Verdad con mayúscula, y, por tanto, exactamente todo lo que ha ocurrido, el islote de las Sirenas es rodeado por una multitud de cadáveres cuyas carnes se descomponen al sol, sobre la playa. Son todos los que han cedido a esa llamada y han muerto. Las Sirenas son a la vez la llamada del deseo de saber, la atracción erótica –son la seducción por antonomasia– y la muerte. Lo que le cuentan a Ulises es, en cierto modo, lo que se dirá de él cuando ya no esté, cuando haya franqueado la frontera entre el mundo de la luz y el de las tinieblas, cuando se haya convertido en el Ulises del relato que los hombres harán sobre él y cuyas aventuras yo estoy contando ahora. Las sirenas le cuentan entonces que él sigue vivo como si ya estuviera muerto, o, mejor dicho, como si se encontrara en un lugar y en una época en que la frontera entre vivos y muertos, luz de la vida y tinieblas

de la muerte, por no estar claramente fijada, fuera todavía indecisa, borrosa, franqueable. Lo atraen hacia esa muerte que será para él la consagración de su gloria, esa muerte a la que Aquiles dice que renunciaría, aunque haya deseado su gloria cuando estaba vivo porque sólo la muerte puede aportar a los humanos una fama imperecedera.

Ulises oye el canto de las Sirenas mientras la nave pasa lentamente y se debate tratando de liberarse para unirse a las cantantes, pero sus marineros estrechan aún más sus ataduras. Finalmente, la nave se aleja de las Sirenas, pero entonces se acerca a los peñascos que se juntan y entrechocan. Ulises prefiere Escila a Caribdis, y el resultado es que cuando pasa el barco un cierto número de marineros son atrapados por el monstruo, que tiene seis cabezas y doce patas de perro, y devorados vivos. Sólo unos pocos salen vivos del trance. Poco después llegan a otra isla, Trinacria, la tierra del sol. Esta isla pertenece, en efecto, a Helios, el Sol, el «ojo que lo ve todo». Allí hay un rebaño de toros blancos divinos e inmortales, que no se reproducen. Su número es siempre el mismo, y corresponde al de los días del año. Nadie debe aumentarlo ni disminuirlo. Todos ellos son animales soberbios, y una de las revelaciones que Tiresias ha hecho a Ulises es la siguiente: «Cuando vayas a la isla del sol, debes guardarte de tocar a ninguno de los animales de ese rebaño sagrado. Si no los tocas, tienes posibilidades de regresar sano y salvo. Si los tocas, estás perdido.» Como es natural, antes de arribar a Trinacria, Ulises se acuerda de esta admonición y avisa a su tripulación. «Llegaremos al lugar donde pacen los rebaños del sol, pero no debéis tocarlos, ni siquiera con la mano. Esos animales son intocables, son sagrados. El sol cuida de ellos con celo extremo. Comeremos nuestras provisiones en la nave, y no nos detendremos en esa isla.» Pero los marineros están agotados. Acaban de vivir graves peligros,

algunos de sus compañeros han perdido la vida, se sienten al límite de sus fuerzas, así que contestan a Ulises: «¡Debes de estar hecho de hierro para no querer pararte!»

Euríloco toma la palabra en nombre de la tripulación y dice: «Nos detendremos aquí.» «De acuerdo», responde Ulises, «pero sólo viviremos de las provisiones que nos dio Circe.» La hechicera bebía néctar y ambrosía, pero les ofreció pan y vino, los alimentos humanos. El barco amarra en la costa, bajan a la playa y comen de sus provisiones. A la mañana siguiente se alza un viento tormentoso que sopla días y días, de modo que no pueden zarpar de nuevo. Están bloqueados en la isla, y poco a poco van consumiendo sus alimentos hasta agotarlos. El hambre los azota y les retuerce el vientre.

El hambre es una de esas entidades que el poeta Hesíodo menciona entre las criaturas de la Noche. *Limo,* el Hambre, es hija de la Noche, y nació, al mismo tiempo que el Crimen, la Oscuridad, el Olvido y el Sueño. El Olvido, el Sueño y el Hambre: un siniestro trío de potencias aviesas y tenebrosas está al acecho.

En este caso, el Hambre es la primera en atacar. Entonces recurren a la pesca. Los marineros atrapan algún pez de vez en cuando, pero no basta; apenas tienen comida. Ulises, una vez más, se aleja de sus compañeros, sube a la cima de la isla para reflexionar qué se puede hacer y se duerme. Una vez más, nuestro héroe se ve envuelto por las tinieblas del sueño que le envían los dioses. Mientras duerme, el Hambre tiene el campo libre y, utilizando la voz de Euríloco, se dirige a sus restantes compañeros: «No nos quedaremos cruzados de brazos hasta morirnos por inanición. Fijaos en esas magníficas reses: basta con mirarlas para que la boca se haga agua.» Aprovechando la ausencia de Ulises, el hecho de que está encerrado en el mundo de las tinieblas y no se encuentra entre ellas, vigi-

lante, cercan el rebaño. Sacrifican a varios animales de los que han cazado. Los persiguen, los acosan, los degüellan y los asan. Dejan una parte en unos calderos y se comen el resto. En ese momento, en la cima de la isla, Ulises se despierta. Le llega un olor a grasa y a carne asada. Víctima de repente de una angustia terrible, se dirige a los dioses: «¡Dioses, me habéis engañado, me habéis enviado la oscuridad de este sueño, que no era un dulce sueño, sino un sueño de olvido y muerte, para que me encuentre ante este sacrilegio!» Baja e insulta a sus compañeros, pero éstos, sin recordar sus consejos y su promesa, sólo piensan en comer.

Mientras tanto, ocurren varios prodigios: aquellas bestias, que han sido cortadas en pedazos y asadas, siguen balando como si estuvieran vivas. Están muertas, pero todavía viven, ya que son inmortales. Se ha confundido lo salvaje con lo civilizado, pues no se ha hecho un sacrificio agradable a los dioses para propiciárselos, sino una despiadada cacería de animales sagrados. Los prodigios se multiplican, pero los compañeros de Ulises sólo piensan en comer y saciarse; a continuación, se duermen. Inmediatamente, las olas se amansan y cesa el viento. Vuelven el mar. Suben a la nave, y tan pronto como ésta ha abandonado la isla, Helios eleva su protesta, pero esta vez no se dirige a Poseidón, sino directamente a Zeus: «¡Mira lo que has hecho! ¡Han matado a mis animales, tienes que vengarme! ¡Si no lo haces, yo, el Sol, dejaré de brillar sobre los humanos mortales que ven sucederse en la tierra el día y la noche! ¡Bajaré al reino de las tinieblas, a iluminar a los muertos! ¡Descenderé al Hades y mi luz iluminará las tinieblas! ¡Y vosotros permaneceréis sumidos en la noche, tanto los dioses como los hombres!» Zeus le disuade. «Yo me encargo de todo», afirma.

Por su falta de vigilancia, Ulises ha permitido que sus

marineros cometan el sacrilegio de confundir lo sagrado y lo profano, la caza y el sacrificio, de mezclarlo todo, lo que acarrea el peligro de que la noche no sea iluminada por el sol y allí donde brilla la luz reinen las tinieblas. Apenas la nave se ha alejado de la orilla cuando Zeus, desde lo alto del cielo, oscurece el firmamento. De repente, la nave queda atrapada en la oscuridad, las olas se levantan, los relámpagos se abaten sobre el barco, el mástil se rompe y se derrumba sobre la cabeza del timonel, que cae al agua. El bajel, sacudido y zarandeado, se rompe en mil pedazos. Los compañeros de Ulises parecen haberse convertido en animales: flotan como cornejas a merced de las olas. Ulises, agarrado a un pedazo de madera, irá a la deriva durante nueve días. Pasado ese tiempo, las olas lo dejarán, cuando ya no pueda más, en una costa: está en la isla de Calipso.

LA ISLA DE CALIPSO

Su nave ha sido fulminada y destrozada, y los escasos marineros que quedaban con vida se han ahogado; sus cadáveres flotan como cornejas zarandeadas por el mar. Ulises es el único superviviente. Se agarra a un trozo de mástil de la nave, e inmediatamente la corriente se lo lleva en sentido contrario, es decir, hacia Caribdis, donde se encuentra en una situación dramática. Se salva casi de milagro. Durante nueve días más, solo, exhausto, flota a merced de las olas siguiendo el capricho de las corrientes, que parecen conducirlo hacia el fin del mundo. Cuando el náufrago ya no puede aguantar más, y parece que van a engullirlo las olas, llega a la isla de Calipso. Aunque se halla en el fin del mundo, no constituye, ni mucho menos, el límite de los espacios marinos, pues está separada tanto

de los dioses como de los hombres por inmensas extensiones de agua. Es una isla que no está en ninguna parte. Ulises yace en la orilla, agotado, y Calipso acude en su ayuda. Al contrario de lo ocurrido en la isla de Circe, donde fueron los marineros de Ulises y su propio jefe quienes pidieron el auxilio de la maga, Calipso socorre al náufrago sin necesidad de que éste se lo pida.

Permanecerá allí una eternidad, cinco, diez, quince años... No importa, ya que el tiempo ha dejado de existir para él. Está fuera del espacio y el tiempo. Cada día es semejante al anterior. Vive un idilio permanente con Calipso. La pareja está profundamente enamorada y no se separa nunca; viven en un aislamiento total, sin hablar con nadie más, sin que nadie se interponga entre ellos. En un tiempo en que no pasa nada, en que no hay cambios ni alteraciones, todos los días son iguales. Ulises está fuera del mundo y el tiempo con Calipso. Representa para él la plenitud del amor y la solicitud. Pero también es, como indica su nombre, *Calipso,* procedente del verbo *kalýptein,* «ocultar». Es la que se oculta lejos del mundo y oculta a Ulises de todas las miradas.

UN PARAÍSO EN MINIATURA

Así empieza Homero, en efecto, su relato de la aventura de Ulises. El héroe lleva diez años oculto en casa de Calipso. Vive con la ninfa, ha llegado al término del viaje, al final de su odisea. Allí es donde todo se anuda, todo encaja. Aprovechando el hecho de que Poseidón, que persigue a Ulises con odio y resentimiento, no está al corriente de la situación, Atenea se dispone a intervenir. Poseidón se ha ido a visitar a los etíopes, cosa que hace a menudo, para banquetear con esos seres míticos, siempre jóvenes,

que huelen a violetas, no se descomponen cuando mueren y ni siquiera tienen que trabajar, porque todas las mañanas encuentran el alimento, animal y vegetal, ya preparado y guisado en una pradera, como en la edad de oro. Viven en los dos extremos del mundo, la punta este y la punta oeste. Poseidón los visita en ambos confines a fin de comer y divertirse con ellos. Así pues, Atenea aprovecha la ocasión para explicar a su padre Zeus que aquello dura demasiado, que todos los héroes griegos que no han muerto en tierras troyanas ni han perecido en el mar a la vuelta, están ya en sus casas, gozan otra vez de sus bienes, sus familias y sus esposas. Sólo Ulises, el piadoso Ulises, que mantiene con ella una relación privilegiada, está preso en brazos de Calipso. Ante la insistencia de su hija, y aprovechando la ausencia de Poseidón, Zeus toma una decisión. La suerte está echada: Ulises debe regresar. Es fácil decirlo, pero ahora es preciso que Calipso lo suelte. Hermes se encargará de conseguirlo. Esta misión no le gusta nada, y se entiende: jamás ha puesto los pies en la isla de Calipso, que no es, precisamente, un lugar ameno y concurrido. Está tan lejos de los dioses como de los hombres. Para llegar hasta ella hay que franquear una inmensa extensión de mar, de agua salada.

Hermes se calza sus sandalias, que lo hacen rápido como el relámpago, como el pensamiento. Sin dejar de refunfuñar y decirse que se presta a ese encargo por obediencia y a su pesar, desembarca en la isla de Calipso. Lo maravilla aquel lugar: la pequeña y apartada isla parece un paraíso en miniatura. Tiene jardines, bosques, manantiales, fuentes, flores, grutas bellamente amuebladas en las que Calipso canta, hila, teje y hace el amor con Ulises. Hermes se siente deslumbrado. Se acerca a Calipso. No se han visto antes, pero se reconocen. «Vaya, mi querido Hermes, ¿qué te trae por aquí? No estoy acostumbrada al

placer de tu visita.» «En efecto», le contesta Hermes, «de haber dependido de mí, no habría venido, pero traigo una orden de Zeus. Se ha tomado la decisión de que dejes partir a Ulises. Zeus cree que no hay motivo para que sólo Ulises, de todos los héroes de Troya, no haya regresado a su casa.» Calipso le replica: «¡Déjate de rodeos! Sé por qué queréis que deje marcharse a Ulises. Porque vosotros, los dioses, sois unos desgraciados, peores que los humanos. ¡Tenéis celos! No podéis soportar la idea de que una diosa viva con un mortal. Os molesta que lleve años compartiendo tranquilamente mi lecho con ese hombre.» Pero, como no tiene más remedio, añade: «Bueno, de acuerdo, le diré que se marche.»

Hermes regresa al Olimpo. A partir de entonces, el relato experimenta un cambio de rumbo. El recorrido de Ulises lo alejó del mundo de los hombres y lo condujo hasta el país de los muertos, entre los cimerios, en la extrema frontera del mundo de la luz, del mundo de los vivos. Ahora se encuentra fuera de esa especie de paréntesis de divinidad, aislado en la superficie marina. Su vagabundeo se había fijado en ese dúo de amor solitario con Calipso durante cerca de diez años.

¿Qué hacía Ulises mientras Hermes entraba en la gruta de Calipso? Había subido a un promontorio, y, frente al mar, que cabrilleaba delante de él, lanzaba terribles sollozos. Literalmente, era un mar de lágrimas. Toda su vitalidad húmeda se le escapaba por los ojos y la piel, pues sufría de un modo horrible. ¿Por qué? Porque llevaba en el corazón la nostalgia de su vida anterior, la nostalgia de Ítaca y su esposa Penélope. Calipso no podía ignorar que Ulises seguía pensando en regresar, que era el hombre del regreso. Pero abrigaba la esperanza de llegar a hacerle «olvidar el regreso», de conseguir que dejara de recordar lo que había sido antes. ¿De qué manera? Ulises había llega-

do hasta el país de los muertos, allí había oído, entre los espectros, a Aquiles, que le dijo cuán terrible es estar muerto, que esa especie de fantasma sin vida y sin consciencia en que se convierten los difuntos, esa sombra anónima, es el peor futuro que un hombre pueda imaginar. Calipso le ofrecerá, al término de ese viaje y de esas pruebas, ser inmortal y permanecer siempre joven, olvidar para siempre el temor a la vejez y la muerte.

Al hacerle esta oferta, Ulises no podría menos que recordar una leyenda muy conocida en Grecia, y Calipso lo sabía: *Eos,* la Aurora, se había enamorado de un joven bellísimo llamado Titono. Lo raptó para que viviera con ella, y pidió a Zeus, con el pretexto de que no podía prescindir del muchacho, que le concediera la inmortalidad, para no tener que separarse jamás de él. Zeus, con una sonrisita irónica, le dijo: «De acuerdo, le otorgo la inmortalidad.» Así pues, el joven Titono se instala en el palacio que Eos posee en el Olimpo, con el privilegio de no tener que morir jamás, pero al cabo de cierto tiempo su aspecto era peor que el de cualquier anciano, porque tenía ciento cincuenta o doscientos años y estaba tan arrugado que parecía un insecto, no podía hablar ni moverse y ni siquiera era capaz de alimentarse. Parecía un espectro.

IMPOSIBLE OLVIDO

Pero Calipso no le ofrece a Ulises, simplemente, la inmortalidad, sino ser de veras un dios, es decir, un inmortal siempre joven. Para hacer olvidar las ansias del regreso a sus lares a los marineros de Ulises, Circe los metamorfoseó en animales, inferiores al hombre. Calipso, por su parte, propone a Ulises metamorfosearlo en dios, pero con el mismo objetivo, conseguir que se olvide de Ítaca y Penélo-

pe. El drama, el nudo de esa historia, está en que Ulises se halla ante un dilema. Ha visto lo que es la muerte, lo ha visto cuando estaba entre los cimerios, en la boca del infierno, lo ha visto también cuando las Sirenas cantaban su gloria desde su islote rodeado de carroñas. Calipso le ofrece la no muerte y la eterna juventud, pero tiene que pagar un precio para que esta metamorfosis se realice. Ese precio es quedarse allí y olvidar su patria. Además, si permanece al lado de Calipso, vivirá oculto, y cesará, por tanto, de ser él, es decir, Ulises, el héroe del regreso.

Ulises es el hombre de la memoria, dispuesto a aceptar todas las pruebas y todos los sufrimientos para realizar su destino, que es haber sido arrojado a las fronteras de lo humano y haber podido, haber sabido y haber querido siempre volver y reencontrarse consigo. Sería preciso, por tanto, que renunciara a todo eso. Ulises es griego, y, para un griego, lo que le ofrecen no es la inmortalidad de Ulises sino una inmortalidad anónima. Cuando Atenea, disfrazada de Mentor, el anciano sabio y viejo amigo de Ulises, se dirige a Ítaca para visitar a Telémaco, su hijo, le dice: «Sabrás que tu padre es un hombre muy listo y muy astuto, estoy seguro de que regresará, prepárate, necesitará que le ayudes. Vete, pues, a recorrer las restantes ciudades de Grecia para saber si tienen noticias suyas. No permanezcas inactivo lamentándote, actúa.» Telémaco le contesta al principio que no está seguro de que se trate de su padre: su madre Penélope le ha dicho que Ulises era su padre, pero él no le ha visto nunca. En efecto, Ulises se fue cuando Telémaco acababa de nacer, sólo tenía unos meses.

Ahora bien, Telémaco tiene veinte años y hace veinte años que Ulises se fue. Telémaco contesta a Atenea que su padre es un desconocido, y no sólo para él, es, por la voluntad de los dioses, el ser que es absolutamente no visto,

no oído, invisible e inaudible. Ha desaparecido como si las Harpías lo hubieran raptado y hubiera sido borrado del mundo de los hombres. Nadie sabe qué ha sido de él, y añade: «Si por lo menos hubiera muerto combatiendo en tierra griega, o al regresar con sus naves, sus compañeros nos lo habrían devuelto y le habríamos erigido un túmulo funerario, un *sêma,* con una lápida que llevaría su nombre. Así, en cierto modo, allí estaría siempre con nosotros. En cualquier caso, nos habría legado, a mí, su hijo, y a toda su familia una gloria imperecedera, *kléos aphthíton.* Mientras que ahora ha desaparecido del mundo, ha sido borrado, engullido, *akleôs,* sin gloria.» Lo que Calipso ofrece a Ulises es ser inmortal y eternamente joven en una nube de oscuridad, sin que nadie oiga hablar de él, sin que ningún ser humano pronuncie su nombre, sin que, evidentemente, ningún poeta cante su gloria. Como dice Píndaro en uno de sus poemas, «cuando se ha realizado una gran hazaña, no debe permanecer oculta». Es el mismo verbo, *kalýptein,* que ha dado su nombre a Calipso. Para que esa hazaña exista, es preciso el elogio poético de un gran aeda.

Es evidente que, si Ulises se queda con Calipso, pierde la *Odisea,* y, por tanto, ya no existe. Así pues, el dilema no puede ser más claro: o una inmortalidad anónima, sin nombre, lo que quiere decir que, aun permaneciendo siempre en vida, Ulises llegará a ser semejante a los muertos del Hades, llamados los sin nombre porque han perdido su identidad, o, si se decide por la opción contraria, tendrá una existencia mortal, sin duda, pero en la que se encontrará a sí mismo, una existencia memorable y coronada por la gloria. Ulises le dice entonces a Calipso que prefiere regresar.

Ya no siente deseo ni amor, ni *hímeros* ni *éros,* por la ninfa ensortijada con la que vive desde hace diez años. Y si

yace con ella, es porque se lo pide. Ya no la desea. Su único afán es recuperar su vida mortal, e incluso ansía morir. Su *hímeros* se dirige hacia la vida mortal, quiere concluir su vida. Calipso le dice: «¿Tan ligado te sientes a Penélope, que la prefieres a mí? ¿Te parece más hermosa?» «No, claro que no», contesta Ulises, «tú eres una diosa, tú eres más hermosa, tú eres más grande, tú eres más maravillosa que Penélope, lo sé perfectamente. Pero Penélope es Penélope, es mi vida, es mi esposa, es mi país.» «Bien», dice Calipso, «lo entiendo.» Entonces acata las órdenes de Zeus y le ayuda a construir una balsa. Juntos cortan los árboles y los ensamblan para formar una sólida balsa dotada de un mástil. Así abandona Ulises a Calipso e inicia una nueva serie de aventuras.

DESNUDO E INVISIBLE

Navega en una balsa. Todo va bien. Después de varios días de travesía, Ulises descubre algo parecido a un escudo posado en el mar: la isla de los feacios. En ese momento, Poseidón, que ha terminado su estancia entre los etíopes, regresa al Olimpo. Desde lo alto del cielo, divisa una balsa en la que hay un hombre agarrado a un mástil y reconoce a Ulises. Se pone ciego de ira. Llevaba diez años sin oír hablar de aquel entrometido, pero en ese instante comprende que los dioses han cambiado de opinión, que Zeus ha tomado la decisión de permitirle regresar a su hogar. Pero no puede contenerse. Fulmina de nuevo la balsa, que se hace pedazos, y ya tenemos a Ulises nadando contra unas olas tremendas, tragando agua a bocanadas y dispuesto a morir. Por suerte para él, en aquel momento lo descubre otra divinidad, Ino Leucótea, la Diosa Blanca, que se aparece a veces a los náufragos en las grandes tem-

pestades y los salva. Se acerca a Ulises, le tiende un ceñidor y le dice: «Póntelo, y no morirás. Pero, antes de llegar a tierra, despréndete de él.» Ulises se lo pone, nada con dificultad y se acerca a la costa, pero a cada intento de abordarla la resaca lo aleja de ella. Finalmente, descubre, a cierta distancia, una especie de pequeño puerto, un lugar en el que desemboca un riachuelo, un torrente. Allí, por tanto, las olas no lo estrellarán contra las rocas. Nada hasta ese lugar, es casi de noche, ya no puede más, está exhausto. Arroja el talismán, avanza a tientas y apenas la orilla empieza a elevarse se deja caer y se oculta debajo de un montón de hojarasca. Se pregunta quién vive allí, qué nuevo peligro le amenaza. Ha decidido mantener los ojos abiertos pese a su agotamiento. Lleva noches sin dormir, está sucio de los pies a la cabeza por haber sido zarandeado en el mar durante días y días, sin poder lavarse. Está cubierto de sal de los pies a la cabeza y sus cabellos y su barba son una maraña de greñas. Se echa al suelo y, acto seguido, Atenea, que lleva mucho tiempo sin intervenir, vuelve y le hace dormir.

Se encuentra en la isla de los feacios, a medio camino entre el mundo de los hombres, el de Ítaca, el de Grecia, y un mundo extraordinario y milagroso, donde los caníbales se codean con las diosas. La actividad principal de los feacios es el transporte. Son marinos, y disponen de naves mágicas que navegan por sí solas, siguiendo cualquier rumbo, sin que necesiten ser dirigidas ni propulsadas por remos. Se parecen un poco a Hermes, el dios del viaje y de los tránsitos, personificación del ir y venir de un mundo a otro. La isla, además, no está en contacto directo con el exterior. Los feacios son transportistas, pero nadie acude a visitarlos, ningún extranjero humano pasa jamás por allí. Sí reciben a veces la visita de algún dios, que se presenta tal cual es, sin necesidad de disfrazarse.

Ulises está oculto entre la hojarasca, dormido, cuando amanece. El rey de los feacios tiene una hija, de quince o dieciséis años. Está en edad de casarse, pero no es fácil, sin duda, encontrar en aquel país a un joven capaz de responder a lo que su padre espera de su yerno. Aquella noche, la joven tiene un sueño, obra, sin duda, de Atenea. Ha soñado con que encuentra marido, y, por la mañana, llama a sus doncellas, que llegan corriendo y recogen toda la ropa blanca de la casa para ir a lavarla en las aguas claras de un torrente, entre unas rocas donde luego ponen a secar las hermosas telas, los trapos y los vestidos. Una vez lavada la ropa, las hermosas muchachas se entretienen jugando a pelota. Una de las sirvientas, algo torpe, no coge la pelota que Nausícaa le ha lanzado y la deja caer en el torrente. Las muchachas lanzan entonces agudos gritos.

Ulises se despierta sobresaltado, sale de la hojarasca y contempla la escena. Está desnudo como un gusano, y tiene un aspecto horrible. Como está preocupado, lanza unas miradas brillantes y torvas. Ante tal espectáculo, todas las muchachas huyen como pájaros asustados. Todas salvo una, Nausícaa, la más alta y la más hermosa, y que, como Artemisa entre su séquito, destaca por su alcurnia por encima de las demás. Nausícaa no pestañea. Permanece inmóvil. Ulises la ve. Ella le contempla, y debe de preguntarse quién es aquel tipo horrible, aquel monstruo, pero no se mueve. Es la hija del rey. Entonces Ulises, espantoso de ver, pero agradable de escuchar, porque es el hombre de la palabra fácil, le pregunta: «¿Quién eres? ¿Eres una diosa con sus fieles? Soy un náufrago al que la desdicha ha arrojado aquí. Oye, cuando te miro, pienso en una joven palmera que vi hace tiempo en Delos con ocasión de uno de mis viajes, una joven palmera muy tiesa que se empinaba hasta lo alto del cielo. Verla me maravillaba, me quedaba extasiado delante de ella, y también

contigo, muchacha, de la misma manera, al mirarte y al verte, me siento maravillado.» Entonces ella le dice: «Tus palabras desmienten tu aspecto, no pareces un plebeyo, un *kakós*.» Llama a sus compañeras y les encarga que se ocupen de aquel hombre. «Dadle algo con que lavarse y vestirse.» Ulises se mete en el torrente, se quita la porquería y la suciedad que le recubren la piel, se lava y se viste. Después de eso, Atenea, claro está, esparce sobre él la gracia y la belleza. Lo hace más joven, más guapo y más fuerte, y derrama sobre él la *cháris,* la gracia, el resplandor, el encanto. Así pues, Ulises resplandece de belleza y de seducción. Nausícaa lo mira y dice confidencialmente a sus servidoras: «Escuchad, hace un momento ese hombre me parecía desagradable, extraño, *aeikélos,* espantoso, y ahora lo encuentro semejante, *eíkelos,* a los dioses que habitan el cielo.»

A partir de ese momento germina en la cabeza de Nausícaa la idea de que aquel extranjero, enviado por los dioses, está, en cierto modo, disponible, de que tiene ante sí la posibilidad del esposo, del marido con el que soñaba. Cuando Ulises le pregunta qué tiene que hacer, ella le pide que vaya al palacio de su padre, Alcínoo, y su madre, Arete. «Irás allí tomando determinadas precauciones; voy a volver al palacio, cargaré las mulas con la ropa, regresaré con mis mujeres, pero no conviene que nos vean juntos. En primer lugar, aquí no vienen nunca extranjeros, todo el mundo se conoce, así que, si ven a un desconocido, se preguntarán quién es, y si, además lo ven en mi compañía, imagínate lo que podrían pensar. Así que saldrás después de mí, seguirás ese camino hasta un lugar determinado y te dirigirás al suntuoso palacio, rodeado de maravillosos jardines en los que florecen durante todo el año flores y frutos. También hay un puerto con hermosos barcos. Entrarás e irás a arrojarte a los pies de mi madre, Arete, le abrazarás las rodillas y le pedirás hospitalidad. Antes

de llegar al palacio, no te detendrás en ningún sitio y no hablarás con nadie.»

Nausícaa se aleja y Ulises encuentra a una chiquilla. Es Atenea disfrazada. Le dice: «Sigue todas las indicaciones de la hija del rey. Sin embargo, voy a hacerte invisible, para que no tengas ningún problema durante el trayecto. Mientras seas invisible, no mires a nadie. No devuelvas ninguna mirada, porque los seres invisibles no pueden mirar a los que no lo son.»

Ulises sigue todas las recomendaciones, llega al palacio y se arroja a los pies de la reina. En el momento de cruzar la sala donde se encuentra reunida toda la nobleza feacia, permanece invisible. Se acerca al trono donde están sentados codo con codo el rey Alcínoo y la reina Arete. Entonces Atenea disipa la nube y, estupefactos, los feacios descubren a un extranjero abrazado a las rodillas de su reina. Arete y Alcínoo deciden acogerlo como huésped. Dan una gran fiesta, en el transcurso de la cual Ulises manifiesta unas cualidades atléticas incomparables. Uno de los hijos del rey le provoca un poco, pero Ulises mantiene su sangre fría. Lanza el disco más lejos que su rival y demuestra de ese modo que es un hombre valeroso, un héroe. Hacen cantar a un aeda. Ulises está sentado al lado del rey, y el aeda comienza a cantar la guerra de Troya. Cuenta las proezas y la muerte de cierto número de compañeros de Ulises. En ese momento, Ulises no puede contenerse, inclina la cabeza y se cubre los ojos con la ropa para que no vean que llora, pero Alcínoo se da cuenta de la estratagema; comprende que si el hombre sentado a su lado está tan alterado por aquel canto, tiene que ser uno de los héroes aqueos. Hace interrumpir el canto y, de repente, el propio Ulises lo continúa y revela su identidad: «Soy Ulises.» Luego cuenta, a la manera de un aeda, gran parte de sus aventuras.

El rey decide devolver a Ulises a Ítaca. Lo hace porque debe hacerlo, pero no sin tristeza, ya que también él ha pensado en su hija. Da a entender a Ulises que, si quiere permanecer allí, con los feacios, y casarse con Nausícaa, sería un yerno ideal. Lo nombraría heredero de la monarquía feacia. Ulises explica que su mundo y su vida están en Ítaca y que, por consiguiente, hay que ayudarle a recuperarlos. Cuando anochece reúnen numerosos presentes, con los que llenan una de las naves feacias, y Ulises sube a bordo. Se despide del rey, la reina y Nausícaa igual que se despidió de Calipso y Circe. El barco zarpa en busca de las aguas humanas. Esa nave transporta a Ulises de ese otro mundo, donde ha vivido en las fronteras de la humanidad, en los límites de la luz y la vida, hacia su patria y su casa, hacia Ítaca.

UN MENDIGO EQUÍVOCO

Mientras Ulises duerme, la nave navega por sí sola. Los marineros feacios llegan a una playa de Ítaca donde se ve un olivo con una gran copa, la entrada de una gruta de las ninfas y las alturas montañosas. Es una especie de puerto natural con dos grandes paredes rocosas a los lados. Los feacios dejan a Ulises dormido en la orilla, debajo del olivo, y se van de la misma manera que han venido. Pero Poseidón, desde lo alto del cielo, ha visto cómo se desarrollan las cosas. Ha sido burlado una vez más: Ulises ha regresado. El dios decide vengarse de los feacios. En el momento en que la nave pasa delante de Feacia, da un golpe con su tridente, la nave se convierte en piedra, echa raíces en el mar y se transforma en un islote rocoso. Los feacios ya no podrán hacer de transportistas entre los mundos. La puerta por la que ha pasado Ulises al comien-

zo del relato, y que acaba de franquear a la vuelta, ha quedado cerrada para siempre. El mundo humano forma un todo, y Ulises, a partir de ese momento, es parte de él.

Al alba del día siguiente, despierta y contempla un paisaje que le resulta completamente familiar, en el que ha pasado toda su juventud. Pero no reconoce nada. En efecto, Atenea ha decidido que, antes de regresar a su casa, nuestro héroe tenía que ser transformado de los pies a la cabeza. ¿Por qué? Porque durante su ausencia, y especialmente durante los diez últimos años, un centenar de pretendientes, pensando que Ulises había muerto, o, por lo menos, desaparecido para siempre, viven en su casa. Allí se reúnen, pasan el tiempo, comen y beben, con lo que arruinan los rebaños y consumen las reservas de vino y de trigo. Esperan que Penélope se decida por uno de ellos, cosa que ella no quiere hacer. Penélope ha utilizado mil argucias. Primero ha argumentado que no podía casarse antes de estar segura de que su marido había muerto. Después que no podía casarse antes de haber preparado un sudario, un lienzo en el que sepultar a su suegro. Así que permanece en el gineceo, mientras los pretendientes, en la gran sala donde celebran sus banquetes, se acuestan, una vez terminadas las comidas, con las criadas que han aceptado traicionar la causa de sus amos. Allí cometen mil locuras.

Penélope, en su habitación, teje la mortaja a lo largo del día, pero, llegada la noche, deshace todo el trabajo. Así pues, durante casi dos años, ha conseguido engañar a los pretendientes arguyendo que la obra no está terminada. Pero una de las sirvientas ha acabado por revelar la verdad a los pretendientes, que exigen entonces una decisión de Penélope. Naturalmente, lo que Atenea quiere evitar, por tanto, es que Ulises corra la suerte de Agamenón, es decir, que regrese con su auténtica identidad y caiga en una

trampa preparada por los pretendientes. Es preciso, por consiguiente, que aparezca disfrazado, de incógnito. Para conseguir que no se le identifique, es preciso también que no reconozca el paisaje familiar de su patria. Cuando Atenea se ha aparecido a Ulises en la playa donde le han desembarcado, le ha explicado la situación: «Verás a los pretendientes, tienes que matarlos, necesitas encontrar la ayuda de tu hijo Telémaco, que ha vuelto de su viaje, del porquerizo Eumeo y del boyero Filecio, y así conseguirás, tal vez, vencerlos. Yo te ayudaré, pero para comenzar tengo que transformarte por completo.» Dado que acepta su proposición, ella le hace ver Ítaca con su verdadero aspecto, tal como es realmente.

La nube se disipa y Ulises reconoce su patria. De la misma manera que Atenea había derramado sobre él la gracia y la belleza en su encuentro con Nausícaa, ahora lo cubre con la vejez y la fealdad. Sus cabellos caen y se vuelve calvo, se le aja la piel y se le ponen legañosos los ojos, es deforme, está cubierto de harapos, apesta, tiene todo el asqueroso aspecto de un repulsivo pordiosero. En efecto, el plan de Ulises consiste en llegar a su palacio, presentarse como la escoria, como un miserable que mendiga su sustento, que acepta todas las injurias que se les infligen, y conseguir de ese modo valorar la situación, buscar ayuda y hacerse con su arco. Ese arco que sólo él era capaz de tensar, y que intentará conseguir que le den a la primera ocasión para matar con su ayuda a los pretendientes.

Llega a las cercanías del palacio y se topa con su porquerizo, el anciano Eumeo. Le pregunta quién es y quiénes son los ocupantes de la morada. Eumeo contesta: «Mi señor, Ulises, se fue hace veinte años y no se sabe qué ha sido de él; es una terrible desgracia, todo se hunde: los pretendientes se han adueñado de todo, la casa está arruinada, vacían las despensas, diezman los rebaños, tengo

que traerles lechones todos los días. ¡Es terrible!» Avanzan los dos hacia la entrada del palacio y, en ese momento, Ulises descubre cerca de la puerta, encima de un montón de basuras, allí donde se depositan por la mañana todos los desperdicios de la casa, a un perro, Argos. Tiene veinte años, y parece el doble de Ulises en perro, es decir, repulsivo, piojoso, demacrado, medio tullido. Ulises pregunta a Eumeo: «¿Qué aspecto tenía ese perro cuando era un cachorillo?» «Oh, era notable. Era un perro de caza, atrapaba las liebres sin fallar una, las traía...» «Ah, bueno», dice Ulises, que sigue avanzando. Sin embargo, el viejo Argos levanta un poco el hocico y reconoce a su amo, pero ya no tiene fuerzas para moverse. Se limita a menear la cola y erguir las orejas.

Ulises comprende que su viejo perro, a pesar de su decrepitud, le ha reconocido del modo como reconocen siempre los perros: por su olor. Los humanos, para identificar a Ulises después de tantos años, y tantos cambios, necesitarán *sémata,* signos, indicios, que les servirán de pruebas; reflexionarán sobre esos signos para reconstruir la identidad de Ulises. El perro no: de buenas a primeras sabe que es Ulises, lo huele. Al ver a su viejo perro, Ulises se siente muy emocionado, al borde de las lágrimas, y se aleja rápidamente. El perro muere. Eumeo no se ha dado cuenta de nada. Avanzan. A la entrada del palacio encuentra a otro mendigo, Iro, más joven de lo que aparenta Ulises. Iro es el mendigo titular, lleva allí muchos meses, recibe las burlas y los golpes mientras los pretendientes celebran sus fiestas. Se dirige inmediatamente a Ulises, disfrazado de pordiosero, como él: «¿Qué diablos haces aquí? Lárgate, el puesto es mío, no te quedes aquí, no conseguirás nada.» Ulises contesta: «Ya veremos.» Entran juntos. Los pretendientes están sentados a la mesa, en pleno banquete; las criadas les sirven la comida y la bebida. Ríen al

ver dos mendigos en lugar de uno. Iro comienza a pelearse con Ulises y los pretendientes se divierten, y dicen que Iro, por ser más joven, vencerá fácilmente al otro, que es un anciano. Ulises rechaza al principio la pelea, pero después acepta resolver la cuestión a puñetazos. Todos miran. Ulises se arremanga un poco la túnica, y los pretendientes descubren que ese anciano decrépito muestra unos muslos todavía firmes y que el resultado de la pelea no es tan evidente. Se inicia la lucha y, en menos tiempo del que se necesita para contarlo, Ulises derriba a Iro, exhausto, en medio de las alegres exclamaciones de toda la asistencia que grita y vitorea. Ulises arroja a Iro fuera del palacio, pero a continuación recibe una serie de insultos y humillaciones: uno de los pretendientes no se limita a las palabras. A través de la mesa, con todas sus fuerzas, le arroja una pezuña de buey para herirle, le da en el hombro y le hace daño. Telémaco, para apaciguar los ánimos, exclama: «Este hombre es mi huésped, no quiero que reciba insultos ni malos tratos.»

UNA CICATRIZ QUE LLEVA LA FIRMA DE ULISES

Ulises se da a conocer a cierto número de personas cuya ayuda necesita. En primer lugar, a Telémaco, que ha vuelto de la expedición emprendida para obtener noticias de su padre. A su regreso, ha escapado de una trampa que los pretendientes, enterados de su vuelta, le habían preparado. Querían matarlo para poder después casarse con Penélope sin dificultades. Casarse con Penélope es entrar en el lecho de Ulises, el tálamo real, y convertirse, por tanto, en soberano de Ítaca. Avisado por Atenea, Telémaco escapa de la trampa, desembarca en un lugar distinto de aquel donde era esperado y se dirige directamente a casa de Eumeo.

Primer encuentro entre Telémaco y Ulises. Eumeo va a avisar a Penélope de que su hijo está vivo. Ulises y Telémaco están a solas en la pequeña choza del porquerizo. Aparece Atenea. Ulises la ve, los perros también olisquean su presencia: están aterrorizados, con el pelaje erizado, agachan la cabeza, se ocultan debajo de la mesa. Telémaco, en cambio, no ve nada. La diosa invita a Ulises a salir con ella. Lo toca con su varita mágica y Ulises recupera su verdadera apariencia. Ya no tiene un aspecto horrible, es semejante a los dioses que habitan el vasto cielo. Al verlo entrar en la cabaña, Telémaco no da crédito a sus ojos: ¿cómo ha podido un viejo mendigo convertirse en un dios? Ulises se da a conocer, pero su hijo se resiste a creerle antes de obtener de él una prueba. Ulises no se la da, y se limita a reñirle como haría un padre con su hijo: «Acabemos de una vez. ¿Tienes a tu padre delante de ti, y no lo reconoces?» Evidentemente, Telémaco no puede reconocerlo, porque nunca lo ha visto. «Te digo que soy Ulises.» Al imponerse de esta manera, Ulises se sitúa ante su hijo en posición de padre. Telémaco, hasta ese momento, no está en ninguna posición, porque todavía no es un hombre, sin ser tampoco un niño, porque sigue dependiendo de su madre aunque quiera ser libre: está en una situación ambigua. Pero el hecho es que su padre está ahí, aquel padre que no sabía si estaba vivo y de cuya existencia a veces incluso dudaba. Lo tiene ante sí, erguido, en carne y hueso, y le habla como le habla un padre a su hijo. Esto cambia la situación: por un lado, Ulises se siente reconfortado al poder mostrar su identidad de padre, y, por el otro, Telémaco se encuentra confirmado finalmente en su identidad de hijo. Padre e hijo se convierten en los dos términos de una relación social y humana esencial para su identidad.

Con la ayuda de Eumeo y Filecio, el boyero, Ulises

intentará vengarse. Mientras tanto, su plan ha estado a punto de fracasar. Penélope quiere recibir a ese anciano mendigo del que le ha hablado Telémaco y que, según le ha explicado Euriclea, la vieja nodriza de su esposo, ha sido tratado con suma grosería por los pretendientes. Lo recibe y le interroga, tal como hace con todos los viajeros de paso por Ítaca, para saber si ha visto a Ulises. Naturalmente, él le cuenta una de esas mentiras en las que es tan ducho. «No sólo le he visto, sino que he hablado con él. Fue hace mucho tiempo, hace unos veinte años, cuando iba camino de Troya. Pasó por nuestra casa, y mi hermano Idomeneo se fue a luchar a su lado. Yo era demasiado joven. Le llené de presentes.» La reina escucha el relato y se pregunta si es cierto o no. «Dame una prueba de lo que cuentas. ¿Puedes decirme cómo vestía?» Evidentemente, Ulises describe con detalle la hermosa tela, y, en especial, una preciosa joya que Penélope le había dado, una joya cincelada que representaba a un cervatillo corriendo... Entonces Penélope se dice: «Es cierto, cuenta la verdad», y siente, por tanto, un impulso de afecto hacia aquel viejo decrépito que, después de todo, ha visto a Ulises y le ha ayudado. Encarga a Euriclea que se ocupe de él, lo bañe y le lave los pies. Entonces la anciana le comenta a Penélope que el mendigo se parece a Ulises, aunque cabe preguntarse cómo era posible, después de la metamorfosis que Atenea le ha hecho experimentar. «Tiene las mismas manos y los mismos pies.» Penélope contesta: «No, ni mucho menos. Tiene las manos y los pies que Ulises debe de tener ahora, después de veinte años de trabajos y sufrimientos, si es que sigue vivo.»

La identidad de Ulises es muy problemática. No sólo está disfrazado de mendigo, sino que, como se fue a los veinticinco años, ahora tiene cuarenta y cinco. Sus manos, al igual que todo su cuerpo, han cambiado. Es a la vez el

mismo y completamente distinto. Su anciana nodriza sostiene, de todos modos, que se le parece, y le dice: «De todas las personas que han pasado por aquí, de todos los viajeros y los mendigos que hemos recibido como huéspedes, eres el que más se parece a Ulises.» «Sí, sí», responde Ulises, «ya me lo han dicho otras veces.» Piensa entonces que al lavarle los pies Euriclea verá una cicatriz muy característica y corre el peligro, al conocerse demasiado pronto su identidad, de verse en apuros que hagan fracasar su proyecto.

Resulta que, cuando Ulises era muy joven, a los quince o dieciséis años, había estado en casa de su abuelo materno para experimentar allí su iniciación como *koûros,* es decir, pasar de la condición de niño a la de adulto; el muchacho, armado con una lanza, tenía que enfrentarse solo, aunque vigilado de cerca por sus primos, a un enorme jabalí y vencerlo, cosa que hizo, pero el jabalí, al cargar contra él, le abrió el muslo a la altura de la rodilla. Había regresado de allí muy contento, pero con aquella cicatriz, que mostraba a todo el mundo mientras contaba detalladamente lo ocurrido, lo bien que le habían cuidado y los regalos que le habían hecho. Como es lógico, Euriclea estaba al corriente de todo, ya que era su nodriza: cuando el abuelo de Ulises, Autólico, había ido a Ítaca, tiempo atrás, con motivo del nacimiento del niño, ella llevaba al rorro en su regazo, y había pedido a Autólico que eligiera un nombre para su nieto. Le puso Ulises. Como una de sus funciones consistía en lavar los pies de los invitados, Euriclea tenía que ver por fuerza cualquier marca característica, como una cicatriz; Ulises pensó: «Si la ve, me reconocerá. Será para ella un *sêma,* la señal de que soy Ulises, mi firma.»

Así pues, se coloca en un rincón oscuro para que no le vean bien. La nodriza va a buscar agua tibia en una palan-

gana, toma el pie de Ulises en la oscuridad, su mano se desliza por la rodilla, nota la cicatriz, mira, se le cae la palangana y el agua se derrama. Lanza un grito. Ulises le tapa la boca con la mano: le ha entendido. Mira a Penélope para que su mirada transmita a la esposa la noticia de que aquel hombre es Ulises. Atenea interviene para que Penélope no descubra esa mirada y no se entere de nada. «Mi pequeño Ulises», murmura Euriclea, «¿cómo es posible que no te haya reconocido inmediatamente?» Ulises hace callar a su nodriza. Lo ha reconocido, pero Penélope tiene que seguir en la ignorancia. Ulises mostrará también al porquerizo y al boyero esa cicatriz para convencerlos de su identidad.

TENSAR EL ARCO DE UN REY

Influida por Atenea, Penélope decide que el pillaje de su casa debe cesar. Por consiguiente, tiene que intervenir. Para ello, sale del gineceo, aún más bella por obra de Atenea, para anunciar a los pretendientes y a Ulises, subyugados todos ellos por la admiración que despierta, que abandona su retiro permanente. «Aquel de vosotros que sea capaz de tensar el arco de mi marido, y de atravesar el conjunto de dianas que colocaremos en el gran salón, será mi marido y quedará resuelto el problema; a partir de ahora ya podemos, por consiguiente, preparar la boda, es decir, decorar la casa y organizar la fiesta.» Los pretendientes se entusiasman: cada uno de ellos está convencido de que conseguirá tensar el arco. Penélope entrega a Eumeo el arco y el carcaj lleno de flechas que ha sacado del arsenal. Se retira entonces y regresa a sus aposentos. Se tiende en su cama, donde Atenea derrama sobre ella el tranquilo y dulce sueño al que aspira.

Al día siguiente, se celebra el concurso. Ulises se las arregla para que las puertas de la gran sala queden cerradas, a fin de que nadie pueda salir de allí y los pretendientes no tengan sus armas al alcance de la mano. En ese momento comienza la gran ceremonia del arco. Todos se esfuerzan por tensarlo, sin conseguirlo. Finalmente, Antínoo, el más convencido de que lo logrará, fracasa también. Telémaco anuncia entonces que se dispone a intentar la hazaña, lo que significaría que él es, en cierto modo, Ulises y que, por consiguiente, su madre permanecerá con él, bajo su autoridad, y no se casará de nuevo. Lo intenta, está a punto de conseguirlo, pero también fracasa. Ulises le quita el arco de las manos y dice, siempre con el aspecto de un miserable mendigo: «Voy a intentarlo.» Como es de suponer, los pretendientes le insultan: «¡Estás loco! ¡Has perdido el juicio! ¿No creerás que vas a casarte con la reina?» Penélope replica que en ese caso no se trata de matrimonio, sino sólo de habilidad en el tiro con arco. Ulises contesta que, evidentemente, no pretende casarse con ella, pero que tiempo atrás disparaba bien y quiere ver si todavía es capaz de hacerlo. «Te burlas de nosotros», protestan los pretendientes, pero Penélope insiste: «No, dejádselo probar; si lo consigue, colmaré de regalos a este hombre que ha conocido a mi marido en su juventud, lo estableceré, le daré los medios de ir a otro sitio, lo sacaré de su miserable condición de pordiosero.» Ni por un instante piensa que podría ser un esposo para ella. Sin esperar más, regresa al gineceo.

Ulises toma el arco, lo tensa sin demasiado esfuerzo, lanza una flecha y mata a uno de los pretendientes, Antínoo, con gran estupor de todos los demás, que exclaman, indignados, que ese demente es un manazas, un peligro público, que no sabe disparar con el arco. En lugar de apuntar a la diana ha disparado contra uno de los presen-

tes. Ulises, ayudado por Telémaco, el boyero y el porquerizo, mata a todos los pretendientes, que, aunque lo intentan, no pueden escapar.

La habitación está llena de sangre, Penélope, que ha regresado a sus aposentos, no ha visto ni oído nada porque Atenea ha vuelto a dormirla. Retiran los cadáveres de los pretendientes, lavan y purifican la sala y ponen todo en orden. Ulises se informa de cuáles de sus sirvientas han dormido con los pretendientes y ordena que sean castigadas. Al igual que si fueran perdices, son atadas en círculo y ahorcadas colgándolas del techo. Llega la noche. A la mañana siguiente, se simula la preparación de los esponsales para que los familiares de los pretendientes no sospechen la matanza de sus deudos. Fingen que el palacio está cerrado por la boda. Se oyen músicas, resuena el estruendo de la fiesta. Euriclea sube de cuatro en cuatro las escaleras para despertar a Penélope: «Baja, los pretendientes están muertos, Ulises está aquí.» Penélope no la cree: «Si no fueras tú quien me contara estas patrañas, te echaría de aquí. No te burles de mis esperanzas ni de mi dolor.» La nodriza insiste: «He visto su cicatriz, le he reconocido, Telémaco también. Ha matado a todos los pretendientes, no sé cómo lo ha hecho, yo no estaba allí, no he visto nada, sólo lo he oído.»

Penélope baja presa de sentimientos contradictorios. Por una parte, desea que se trate de Ulises, y al mismo tiempo duda que pueda haber matado, sólo con la ayuda de Telémaco, al centenar de jóvenes guerreros que estaba allí. Así pues, ese hombre que supuestamente es Ulises le ha mentido cuando ha asegurado que había visto a su esposo veinte años antes. Le ha dicho «unas mentiras semejantes a la realidad». ¿Qué seguridad tiene de que no siga mintiendo? Penélope entra en el salón y se pregunta si correrá hacia él, pero se queda inmóvil. Ulises, con su apa-

riencia de viejo pordiosero, está delante de ella, con los ojos entornados; no dice ni una palabra. Penélope no consigue hablar, se dice que aquel anciano no tiene nada en común con su Ulises. Penélope se encuentra en una situación diferente a la de los demás. Ellos, con el regreso de Ulises, recuperan una posición social definida. Telémaco necesitaba un padre y, cuando Ulises aparece, vuelve a ser su hijo. El padre de Ulises tiene que recuperar a su hijo. Al igual que los criados, que añoraban al amo del que estaban privados, todos ellos necesitaban a Ulises para ser ellos mismos, para restaurar la relación de dependencia en que se basaba su posición social. Pero Penélope, por su parte, no necesita un marido, no es un esposo lo que busca, tiene más de cien pretendientes que revolotean alrededor de sus faldas desde hace años aspirando a ese título y fastidiándola. No quiere un nuevo marido, quiere a Ulises. Quiere a ese hombre. Quiere exactamente «al Ulises de su juventud». Ninguno de los signos que resultan convincentes a los ojos de los demás, señales públicas como la cicatriz, el hecho de que él haya tensado el arco, proporcionan la prueba de que se trata de su Ulises. Otros hombres podrían presentar las mismas señales. Quiere a Ulises, es decir, a un individuo concreto, que ha sido su esposo en el pasado y lleva veinte años desaparecido; ese foso de veinte años debe ser colmado. Así pues, necesita que Ulises le dé una prueba secreta que sólo ellos dos puedan conocer, y hay una. Penélope tiene que ser más astuta que Ulises. Sabe que éste es capaz de mentir, así que le tenderá una trampa.

UN SECRETO COMPARTIDO

Avanzado el día, Ulises es metamorfoseado por Atenea para recuperar sus facciones propias: es Ulises, pero

con veinte años más. Así pues, se muestra a Penélope con toda su belleza de héroe; pero ella sigue sin acabar de estar segura. Telémaco está furioso con ella. Y también Euriclea. Le reprochan su corazón de piedra. Pero precisamente ese corazón tan duro le ha permitido resistir todo lo que los pretendientes le han hecho sufrir. «Si ese hombre es de verdad Ulises, me dará la prueba cierta y segura, la prueba irrefutable que sólo conocemos los dos.» Ulises sonríe, se dice que todo va bien. Penélope tiende su trampa: al llegar la noche, pide a sus criadas que traigan la cama de su habitación para Ulises, porque no van a dormir juntos. Tan pronto como oye estas órdenes Ulises pierde los estribos, invadido por un auténtico furor: «¿Qué dices? ¿Traer aquí la cama? ¡Pero si esa cama no puede moverse!» «¿Por qué?» «¡Porque», exclama Ulises, «esa cama la construí yo! ¡No es móvil, no puede arrastrarse sobre cuatro patas! ¡Una de esas patas es un olivo arraigado en la tierra! ¡Sobre ese olivo, tallado y rebajado, a partir de él, pero sin arrancarlo del suelo, construí ese lecho! ¡No se puede mover!» Al oír estas palabras, Penélope cae en sus brazos: «¡Eres Ulises!»

Está claro que esa pata de la cama tiene múltiples significados. Está fija, inmóvil. La inmovilidad de esa pata de su cama nupcial es la expresión de la inmutabilidad del secreto que comparten, el de la virtud de Penélope y la identidad de Ulises. Al mismo tiempo, esa cama en la que se unen Penélope y Ulises es también la que confirma y consagra al héroe en sus funciones de rey de Ítaca. El lecho en el que duermen el rey y la reina está arraigado en lo más profundo de la tierra de Ítaca. Representa los derechos legítimos de esa pareja para reinar sobre esa tierra y ser un rey y una reina justos, relacionados con la fecundidad de la tierra y los rebaños. Pero esa prueba secreta, que ellos son los únicos en compartir y en mantener en la memoria, a pesar de los años, evoca también lo que los une y

los convierte en una pareja: la *homofrosýne*, la comunidad de ideas. Cuando Nausícaa habló con él del matrimonio, Ulises le dijo que la *homofrosýne* era la cosa más importante para un hombre y una mujer cuando están casados: el hecho de que exista armonía de pensamientos y sentimientos entre el esposo y la esposa. Y eso es lo que representa el lecho nupcial.

Parece que todo ha terminado, pero no es así. Queda todavía Laertes, el padre de Ulises, que no está al corriente del regreso de su hijo. Ulises tiene a su hijo, tiene a su mujer, en cuya mirada lee una fidelidad absoluta, tiene criados. Antes de que la historia termine, Ulises visitará a su padre. Ha abandonado su vestimenta de mendigo, quiere ver si, después de veinte años, su padre le reconoce. ¿Ulises sigue siendo el mismo después de veinte años? Llega al huerto donde se ha retirado su padre, solitario y desdichado; allí trabaja la tierra con dos esclavos varones y una esclava. Su padre, Laertes, se encuentra en el mismo estado que Argos sobre el montón de estiércol y que tenía Ulises cuando se presentó disfrazado de mendigo en el palacio. Llega Ulises, y Laertes le pregunta qué quiere. Ulises comienza a decir mentiras: «Soy un extranjero.» Mientras habla, finge que confunde a su padre con un esclavo. «Estás realmente tan sucio como un peine, vistes de una manera miserable, tienes una piel repugnante, tu sombrero es de piel de animal, como sólo los puede llevar un criado de baja estofa.» A Laertes no le importa lo que le dice. Sólo una pregunta le bulle en la cabeza: ¿ese extranjero le dará noticias de su hijo? Ulises, de acuerdo con su costumbre, se dispone a contarle historias inverosímiles.

Pero Laertes se echa a llorar: «¿Ha muerto?», pregunta, y coge un puñado de tierra que deja caer sobre su cabeza. Viéndole en tal estado de postración, Ulises estima que ya está bien de mentiras: «Basta, Laertes, soy Ulises.»

«¿Por qué debo creerte? Dame una prueba.» Ulises le muestra su cicatriz, pero eso no es suficiente para su padre. Le recuerda entonces que, cuando era una criatura, Laertes, que estaba en la plenitud de sus fuerzas, le había enseñado, explicado y regalado todos los árboles que se alzan ante sus ojos. Había trece perales, seis manzanos, cuarenta higueras y cincuenta hileras de vides. Cuenta con detalle todo el saber que Laertes le ha transmitido para cultivar la tierra y hacer crecer plantas y árboles. El viejo Laertes comienza a llorar, pero esta vez de alegría, y cae en los brazos de Ulises: él, que era como un andrajo, siente que vuelve a ser el rey Laertes. Ulises, que se ha situado ante Telémaco en la posición de padre, ante Laertes se coloca en la de chiquillo. El resultado no se hace esperar: Laertes entra en su casa y, cuando vuelve a salir, es hermoso como un dios. Atenea ha arreglado un poco las cosas. Cuando recupera la relación social que lo une a su hijo, vuleve a ser el que era antes, un rey resplandeciente igual que un dios.

EL PRESENTE RECUPERADO

En el palacio, en lo alto de la ciudad, la pata de cama que es un olivo colocado en el corazón de la mansión y arraigado en la tierra de Ítaca establece el vínculo entre el pasado y el presente. En el huerto, en los campos, lo establecen las plantas y los árboles cuidadosamente cultivados. Los árboles plantados tiempo atrás han crecido. Como testigos veraces, mantienen la continuidad entre los tiempos en que Ulises era un chiquillo y la época actual, en que ha llegado al umbral de la vejez. Al escuchar esta historia, ¿no hacemos lo mismo, no unimos el pasado, la marcha de Ulises, con el presente, su regreso? Tejemos a la

vez su separación de Penélope y su reencuentro con ella. En cierto modo, el tiempo de la memoria queda abolido, incluso cuando se recupera al seguir el hilo de la narración. Abolido y representado, porque el propio Ulises no ha cesado de conservar en la memoria la idea del retorno, porque Penélope no ha dejado de conservar en la memoria el recuerdo del Ulises de su juventud.

Ulises duerme con Penélope, y se sienten como en su noche de bodas. Se reencuentran como jóvenes esposos. Atenea detiene el carro del sol para que el día no se alce demasiado pronto y el alba se demore. Esa noche fue la más larga para todo el mundo. Se miran, se cuentan sus aventuras y sus desdichas. Todo vuelve a ser como antes, parece que el tiempo se ha borrado. A la mañana siguiente, los familiares de los pretendientes, que se han enterado del homicidio, claman venganza; aparece una cohorte de parientes, de hermanos, de primos, de aliados, con las armas en la mano, para luchar contra Ulises, Telémaco, Laertes y sus fieles servidores. Atenea impide el enfrentamiento. No habrá lucha, la tregua, la paz y la concordia se han restablecido. Ahora, en Ítaca, todo vuelve a ser como antes, hay un rey y una reina, hay un hijo, hay un padre, hay unos criados, ha renacido el orden. El canto del aeda puede celebrar para todos los hombres de todas las épocas y en toda su gloria la memoria del regreso.

DIONISO EN TEBAS

En el panteón griego, Dioniso es un dios singular. Es un dios errante y vagabundo, un dios de ninguna parte y de todas. Al mismo tiempo, exige ser plenamente reconocido, incluso allí donde está de paso, y que le presten acatamiento; y, en especial, ya que es su lugar de nacimiento, quiere afirmar su culto en Tebas. Entra en la ciudad como un personaje que viene de lejos, un extraño extranjero. Regresa a Tebas como si fuera su lugar natal para ser acogido y aceptado y para convertirla, en cierto modo, en su sede oficial. A un tiempo vagabundo y sedentario, representa entre los dioses griegos, de acuerdo con la fórmula de Louis Gernet, la figura del otro, de lo que es diferente, desorientador, desconcertante y anónimo. También es, como escribe Marcel Detienne, un dios epidémico. Al igual que una enfermedad contagiosa, cuando irrumpe en algún lugar donde es desconocido, se impone nada más llegar y su culto se expande, igual que una marea.

Bruscamente, la alteridad, la condición de ser otro, manifiesta su presencia en los lugares más familiares. Una enfermedad epidémica. Vagabundo y estable, dios próximo a los hombres, que establece con ellos contactos de un tipo diferente del que prevalece, en general, en la religión

griega, una relación mucho más íntima, más personal, más próxima, Dioniso establece con su devoto una especie de relación cara a cara. Hunde su mirada en la de su devoto y éste fija sus ojos hipnotizados en la figura y la máscara del dios. Al mismo tiempo que manifiesta esta proximidad con el mundo, tal vez sea el dios más alejado de los humanos, el más inaccesible y misterioso, aquel que es imposible asir, imposible situar en un marco. Podemos decir de Afrodita que es la diosa del amor, de Atenea que es la diosa de la guerra y el saber, de Hefesto que es un dios artesano, herrero. A Dioniso, en cambio, no podemos encasillarlo. Está a la vez en todas las casillas y en ninguna, presente y ausente al mismo tiempo. Las leyendas relativas a él adquieren un sentido especial cuando se piensa en esa tensión entre el vagabundeo, el nomadismo, el hecho de estar siempre de paso, de camino, viajero, y el hecho de buscar una sede permanente, en la que esté a sus anchas y estable, en la que, más que aceptado, haya sido elegido.

EUROPA VAGABUNDA

Esta historia comienza con un personaje que ya ha sido evocado: Cadmo, primer soberano de Tebas. Cadmo, héroe fundador de esa gran ciudad clásica, es, en realidad, un extranjero, un asiático, un fenicio, llegado de muy lejos. Es hijo de Agenor, rey de Tiro y de Sidón, y Telefasa. Son personajes del Próximo Oriente, de la actual Siria. Esta pareja real tiene una serie de hijos: Cadmo, sus hermanos Félix, Cílix y Taso, y una hija, Europa, de la que toma nombre nuestro continente.

Europa es una deslumbrante doncella que juega en la playa de Tiro con sus compañeras. Zeus, desde lo alto del

cielo, la ve bañarse, tal vez desnuda; no está ocupada en hacer ramilletes de flores como en otros relatos donde sus homólogas femeninas, que excitan el deseo divino por su belleza, recogen jazmines, lirios o narcisos. Europa está en la orilla del mar, en un espacio abierto. Zeus la ve e, inmediatamente, la desea. Adopta la forma de un magnífico toro blanco con los cuernos en forma de luna creciente. Llega a la orilla y se tiende a los pies de Europa en el borde de la playa. Al principio está un poco inquieta e impresionada por el magnífico animal, pero, poco a poco, se le acerca. Por su manera de comportarse, el toro acaba por no causarle ningún temor. Le acaricia ligeramente la cabeza, le toca los flancos y, como no se mueve y se limita a ladear ligeramente la cabeza hacia ella, casi a punto de lamer su blanca piel, se sienta en el blanco lomo, coge con las manos los cuernos y, de pronto, el toro se incorpora, salta al agua y atraviesa el mar.

Zeus y Europa viajera pasan de Asia a Creta. Allí, Zeus se une a Europa y, una vez consumada su unión, la establece, en cierto modo, en Creta. Europa tiene dos hijos, Radamantis y Minos, que serán los soberanos de Creta. Zeus hace un regalo a los señores de la isla. Es un personaje curioso, Talos, una especie de gigante de bronce cuya función consiste en vigilar a Creta, en convertirla en una especie de fortaleza, en aislarla del resto del mundo, en impedir tanto que sea visitada por extranjeros como que sus habitantes puedan salir de ella. Tres veces al día, Talos hace la ronda de la isla, como un vigilante, para impedir tanto que se desembarque en ella como que se zarpe de sus puertos. Es inmortal, invencible, broncíneo. Sólo tiene una debilidad, en el talón, donde una especie de vena está provista de una llave que asegura su cierre. Toda su fuerza metálica se derramará si alguien abre la llave. Según unas leyendas, la hechicera Medea, con motivo de la

expedición de los Argonautas, consigue con sus hechizos hacer girar la llave, y, según otras, es Heracles quien, con una saeta, consigue herir a Talos en ese punto vital y matarlo.

Sea como sea, el caso es que, con Europa, estamos en el marco de un rapto, del paso de un mundo a otro y de una situación de aislamiento para esa Creta que se encierra en sí misma. Casi sería mejor utilizar la palabra vagabundeo que la de paso: cuando Agenor se entera por las compañeras de la joven de que Europa ha sido raptada por un toro, moviliza a su mujer y a sus hijos y les confiere la misión de recuperar a su hija y hermana. Ya tenemos, pues, a los tres hermanos y a la madre de viaje y vagabundeando a su vez, abandonando el lugar natal, su familia y su reino, y desparramándose por el mundo entero. A lo largo de estas incesantes peregrinaciones, fundarán una serie de ciudades. Cadmo parte con su madre y acaba por llegar a Tracia, siempre detrás de su hermana Europa, ya que Agenor ha advertido a sus hijos y a su mujer que no deben regresar a casa si no les acompaña la joven. La madre de Cadmo, Telefasa, morirá en Tracia y recibirá grandes honras fúnebres.

En ese momento, Cadmo se dirige a Delfos para saber qué debe hacer. El oráculo le dice: «Acabadas las peregrinaciones, tienes que detenerte, tienes que asentarte, ya que no encontrarás a tu hermana.» Europa ha desaparecido, nadie sabe qué ha sido de ella; en realidad, está recluida en Creta, pero ¿quién podría saberlo, si no es el oráculo de Delfos? Sin embargo, éste precisa: «Seguirás a una vaca, también viajera, por donde vaya. Europa ha sido secuestrada por un toro viajero, que se ha establecido. Tú sigue a esa vaca y, en tanto que ella siga adelante, tú no dejes de seguirla, pero el día en que se tumbe y no se levante, fundarás allí una ciudad, y encontrarás tu raíz, tú,

Cadmo, el hombre de Tiro.» Y eso es lo que hace Cadmo, escoltado por unos cuantos jóvenes. Ven una vaca particularmente hermosa, con unas marcas lunares, que la predestinan a un papel especial. La siguen y, en un determinado momento, después de haber vagabundeado hasta el emplazamiento de la futura Tebas, en Beocia, la vaca se queda quieta en un prado. La vagabunda deja de moverse, la errancia ha terminado. Cadmo comprende que es allí donde debe fundar una ciudad.

EXTRANJERO Y AUTÓCTONOS

Antes de fundarla, quiere hacer un sacrificio a Atenea, diosa a la que se siente próximo. Para hacer un sacrificio, necesita agua. Envía a sus compañeros hasta un manantial llamado la fuente de Ares, porque ese dios es su patrono, con la misión de llenar de agua sus recipientes, sus hidrias. Pero este manantial está custodiado por un dragón, una serpiente especialmente feroz, que mata a todos los jóvenes que acuden a buscar agua. El propio Cadmo se dirige al manantial y mata al dragón. Entonces Atenea le ordena que realice el sacrificio prometido, que recoja después los dientes del dragón exterminado, tumbado en el suelo, y que los siembre en una llanura, un *pedíon,* como si se tratara de semillas para una cosecha de cereales. Cadmo hace lo que se le ha ordenado, trae el agua, sacrifica la vaca a Atenea piadosamente, va a la tierra llana y siembra los dientes del dragón. Tan pronto como los ha sembrado, de cada uno de ellos surge un guerrero, ya adulto, completamente armado, con uniforme de hoplita, con el casco, el escudo, la espada, la lanza, las perneras y la coraza. Tras surgir del suelo, se miran los unos a los otros de arriba abajo, se desafían como pueden hacerlo unos seres creados

sólo para la muerte, la guerra y la violencia bélica, guerreros de los pies a la cabeza. Cadmo se da cuenta de que pueden volverse contra él. Así pues, coge una piedra y, en el momento en que los guerreros se desafían con la mirada, la arroja en medio de ellos. Cada uno cree que ha sido el otro quien ha arrojado la piedra, y se enzarzan en un combate entre sí. Se matan los unos a los otros, a excepción de cinco, los cuales son llamados los *Espartoi,* es decir, los «hombres sembrados». Han nacido de la tierra, son autóctonos. No son unos vagabundos, están arraigados en el terruño, representan el vínculo fundamental con el país tebano y están entregados por completo a la función guerrera. Llevan unos nombres que explican con claridad lo que son: Ctonio, Udeo, Peloro, Hiperenor y Equión, monstruosos, terrestres, nocturnos, sombríos y guerreros.

Mientras tanto, Cadmo es objeto de la cólera y el resentimiento de Ares por haber matado al dragón, del que se dice que era hijo suyo. Durante siete años, Cadmo estará a su servicio, de la misma manera que el propio Heracles, en otras circunstancias, ha estado al servicio de los personajes, los héroes o los dioses, a los que ha ofendido. Al cabo de siete años, queda liberado. Los dioses que le son favorables, especialmente Atenea, piensan en instalarlo como soberano de Tebas. Pero antes ese extranjero debe tener descendencia, él, que ha suscitado la aparición de lo que la tierra de Tebas ocultaba en sus profundidades, lo más arraigado y lo más autóctono. Una vez más, los dioses y los hombres se aproximan momentáneamente con motivo de la boda de Cadmo. Éste se casa con una diosa, Harmonía, hija de Afrodita y Ares. Del dios al que ha servido a modo de expiación, y que vigilaba, para impedir su acceso, todos los manantiales tebanos, toda el agua que nacía del suelo; el mismo espíritu belicoso regresa y revive a

través de los Espartoi y su linaje de «nacidos de la tierra», de *gegenés.*

Pero Harmonía, a través de su madre, Afrodita, es la diosa de la unión, los acuerdos y la reconciliación. Todos los dioses acuden a la ciudadela de Tebas para celebrar esos esponsales en los que la novia es una de los suyos. Las Musas entonan el canto nupcial. Los dioses, de acuerdo con su costumbre, hacen regalos. Algunos de estos dones serán presentes maléficos y provocarán la pérdida de quienes los reciban. Cadmo tendrá varios hijos, entre ellos Sémele, Autónoe e Ino, que se casará con Atamante y se convertirá en Leucótea, la diosa del mar. Tuvo también otra hija, llamada Ágave. Se casará con uno de los Espartoi, Equión, del que tendrá un hijo, Penteo. En otras palabras, los comienzos de Tebas representan el equilibrio y la unión entre un personaje que viene de lejos, Cadmo, convertido por su hazaña y la voluntad de los dioses en soberano, y, por otra parte, unos personajes implantados en la gleba, salidos de la tierra, autóctonos, que llevan la tierra de Tebas pegada a la suela de sus sandalias y son guerreros en estado puro. La primera sucesión de los reyes de Tebas dará siempre la sensación de que entre esas dos corrientes, entre esas dos formas de generación, debería existir acuerdo, pero que también puede haber determinadas tensiones, incomprensiones y conflictos.

EL MUSLO UTERINO

Existe, pues, una muchacha, Sémele, que es una criatura deslumbrante, como lo era Europa. Zeus mantiene con ella unas relaciones, no de un solo día, sino bastante duraderas. Sémele, que ve a Zeus acostado a su lado noche tras noche en forma humana, pero que sabe que se trata

del rey de los dioses, desea que se le aparezca en todo el resplandor de su persona, con toda su majestad de soberano de los afortunados inmortales. No para de implorarle que se le muestre así. Está claro que para los humanos, aunque los dioses acudan a veces a sus nupcias, la pretensión de que éstos se presentan tal como son ante sus ojos, como harían unos amantes mortales, entraña algún riesgo. Cuando Zeus cede al ruego de Sémele, y se le muestra en todo su deslumbrante esplendor, Sémele es consumida por la luminosidad y el fulgor, el resplandor divino del que es su amante. Se abrasa. Como ya está preñada de un hijo de Zeus, Dioniso, Zeus no vacila ni un segundo, extrae del cuerpo de Sémele, que está a punto de consumirse, al pequeño, se hace un corte en el muslo, lo abre y lo convierte en un útero; allí aloja al pequeño Dioniso, que es en aquel momento un feto de dos meses. De ese modo, Dioniso será doblemente hijo de Zeus, será el «nacido dos veces». Llegado el momento, Zeus reabre su muslo y el pequeño Dioniso sale de él de la misma manera que ha sido extraído del vientre de Sémele. El niño es extraño, anormal desde el punto de vista divino, ya que es el mismo tiempo el hijo de una mortal y de Zeus en toda su gloria. Es extraño porque ha sido alimentado en parte por el vientre de una mujer y en parte por el muslo de Zeus. Dioniso tendrá que luchar contra los celos tenaces de Hera, que no perdona fácilmente las aventuras de Zeus y siempre detesta los frutos de sus amores clandestinos. Una de las grandes preocupaciones de Zeus es sustraer a Dioniso de la mirada de Hera y confiarlo a unas nodrizas que lo oculten.

Apenas comienza a crecer, comienza también a vagabundear y a ser objeto de las persecuciones de algunos personajes que no quieren que se cuestione su poder. En especial, cuando todavía es muy joven, desembarca en

Tracia, llevando consigo un cortejo de jóvenes bacantes. El rey de la tierra, Licurgo, ve con muy malos ojos la llegada del joven extranjero, del que no se acaba de saber de dónde viene y que pretende ser un dios, y de esas muchachas que deliran como fanáticas adeptas de una nueva divinidad. Licurgo hace apresar a las bacantes y las mete en la cárcel. Pero el poder de Dioniso las libera. Licurgo persigue al dios y le obliga a escapar. Divinidad ambigua y equívoca, pues tiene también un intenso componente femenino, Dioniso se muere de miedo durante la persecución; finalmente, se arroja al agua y escapa de Licurgo. La diosa Tetis, la futura madre de Aquiles, lo oculta en las profundidades marinas durante cierto tiempo. Cuando sale de allí, después de esa especie de iniciación clandestina, se marcha de Grecia y llega a Asia. Es la gran conquista de Asia. Recorre todos sus territorios con ejércitos de fieles, sobre todo de mujeres, que no poseen las armas clásicas del guerrero, combaten a golpes de tirso, es decir con grandes tallos vegetales en cuya punta se clavan unas piñas, y que poseen poderes sobrenaturales. Dioniso y sus acompañantes ponen en fuga a todos los ejércitos que se lanzan contra ellos con la vana intención de detener su avance; recorre Asia como un vencedor. Después regresa a Grecia.

SACERDOTE AMBULANTE Y MUJERES SALVAJES

Aquí interviene su regreso a Tebas. Dioniso, el vagabundo, el niño perseguido por el odio de una madrastra, el joven dios obligado a arrojarse al agua y a ocultarse en la profundidades marinas para evitar la cólera de un rey tracio, es un adulto que regresa a Tebas. Llega en el momento en que Penteo, el hijo de su tía Ágave, hermana de

Sémele, es el rey. Sémele ha muerto. Ágave se ha casado con uno de los Espartoi, Equión, que ha muerto después de haberle hecho concebir un hijo. Este joven hereda su título de rey de su abuelo materno, Cadmo, que sigue vivo, pero es demasiado viejo para reinar. Ha heredado de Equión su intimidad con la tierra tebana, su adhesión local, su temperamento violento, su intransigencia y su soberbia de soldado.

Dioniso llega disfrazado a la ciudad de Tebas, que es como un modelo de las ciudades griegas arcaicas. No se presenta como el dios Dioniso, sino como sacerdote de su culto. Un sacerdote ambulante, vestido de mujer, con la cabellera hasta los hombros, que parece un meteco oriental: tiene ojos oscuros, aire seductor, facilidad de palabra... Es decir, todo lo que puede irritar y provocar a Penteo, rey de Tebas y descendiente del Espartoi Equión. Ambos cuentan casi con la misma edad. Penteo es jovencísimo, al igual que el supuesto sacerdote. Alrededor de ese sacerdote gravita una pandilla de mujeres, jóvenes y no tan jóvenes, que son de Lidia, es decir, mujeres orientales. Son orientales física y espiritualmente. Llenan de ruido las calles de Tebas, se sientan, comen y duermen al aire libre. Penteo lo ve y entra en cólera. ¿Qué hace allí esa pandilla de vagabundos? Quiere expulsarlos. Todas las matronas tebanas son enloquecidas por Dioniso, porque éste no perdona a las hermanas de su madre, a las hijas de Cadmo, y en especial a Ágave, que hayan dicho que Sémele nunca tuvo relaciones con Zeus, que era una histérica que había tenido amoríos no se sabía muy bien con quién, que había muerto en un incendio por culpa de su imprudencia y que, si había tenido un hijo, éste había desaparecido; y que, en todo caso, él no podía ser hijo de Zeus. Toda esa parte de la saga familiar que representaba Sémele, el hecho de que ésta hubiera tenido relaciones con lo divino –aun-

que su falta hubiera sido desear esta relación demasiado estrecha–, los tébanos la niegan: la consideran un cuento chino. Están de acuerdo con la boda de Cadmo y Harmonía, eso sí, pero se trataba de fundar una ciudad humana organizada según criterios estrictamente humanos. Dioniso, por su parte, pretende –pero de otra manera que en el momento de las nupcias de Cadmo y Harmonía– restablecer el vínculo con lo divino. Restablecerlo no con motivo de una fiesta, de una ceremonia en la que los dioses son invitados para irse una vez terminada, sino en la propia vida humana, en la totalidad de la vida política y cívica de Tebas. Pretende introducir un fermento que abra una nueva dimensión en la existencia cotidiana de todo el mundo. Para eso, tiene que enloquecer a las tebanas, unas matronas sólidamente instaladas en su condición de esposas y madres y cuya forma de vida está en las antípodas de la de las mujeres lidias que componen el séquito de Dioniso. Así que las hace caer presas de su delirio.

Abandonan a sus hijos, interrumpen de repente sus tareas caseras, dejan a sus maridos y se van a las montañas, a las tierras sin cultivar, a los bosques. Allí se pasean con unas indumentarias impropias de damas tan dignas, y se entregan a toda clase de locuras, que los campesinos contemplan con sentimientos contradictorios, a un tiempo estupefactos, admirados y escandalizados. Penteo es informado de la situación. Su cólera aumenta. Actúa, en primer lugar, contra las devotas seguidoras del dios, las bacantes, consideradas responsables del desorden que se ha extendido entre las mujeres de la ciudad. Ordena que apresen a todas las lidias fieles al nuevo culto y las encarcelen. Y sus órdenes son obedecidas. Pero, tan pronto como entran en la cárcel, Dioniso las libera por arte de magia. Las tenemos de nuevo cantando y bailando por las calles, haciendo sonar sus crótalos, alborotando. Penteo

decide enfrentarse a ese sacerdote ambulante, a ese mendigo seductor. Ordena que lo detengan, que lo carguen de cadenas, que lo encierren en las cuadras reales con los bueyes y los caballos. El sacerdote es encarcelado. No ofrece la menor resistencia; siempre sonriente, siempre tranquilo, un poco irónico, no se opone a nada. Está encerrado en los establos reales. Penteo piensa que el caso ha quedado resuelto y da a sus hombres la consigna de prepararse para una expedición militar; va a iniciar una campaña para traer a la ciudad a todas las mujeres que se entregan a los excesos del culto dionisíaco en lugares apartados. Los soldados forman en columna de a cuatro y abandonan la ciudad para extenderse por campos y bosques a fin de capturar a los grupos de mujeres.

Durante todo ese tiempo, Dioniso sigue en su cuadra. Pero, de repente, sus cadenas se rompen y el palacio real se incendia. Los muros se desploman y él sale indemne. Penteo se siente fuertemente conmocionado, sobre todo, porque en el momento en que ocurren estos acontecimientos y ve cómo su palacio se desmorona, se le aparece el famoso sacerdote, siempre sonriente, indemne, impecablemente mal vestido, y lo mira. Llegan sus capitanes, ensangrentados, desgreñados, con las armaduras rotas. «¿Qué os ha ocurrido?» Le explican, como si fuera un informe, que mientras dejaban tranquilas a esas mujeres, parecían flotar en la felicidad, no eran agresivas ni amenazadoras; por el contrario, parecía emanar de ellas una maravillosa dulzura que se extendía por los prados y los bosques; se las veía coger en sus brazos a los cachorrillos, sin distinción de especies, y darles el pecho como si fueran sus propios hijos, sin que jamás las bestias salvajes que manoseaban les hicieran el menor daño. De acuerdo con lo que contaban los campesinos y lo que también creyeron ver los soldados, aquellas mujeres parecían vivir en otro mundo, en el que reina-

ba una armonía perfecta entre todos los seres vivos; hombres y bestias se mezclaban armoniosamente; los animales salvajes, predadores, carniceros, se reconciliaban con sus presas y correteaban a su lado, divirtiéndose todos con un mismo corazón, abolidas las fronteras, en la amistad y la paz. La propia tierra bailaba al mismo compás. Brotaban del suelo, tan pronto como era golpeado con un tirso, manantiales de agua pura, de leche, de vino. Parecía el regreso de la edad de oro. Pero, tan pronto como aparecieron los soldados, desde que la violencia guerrera se ejerció contra ellas, aquellas mujeres angelicales se convirtieron en furias asesinas. Se abalanzaron con sus tirsos contra los soldados, desbarataron sus formaciones, los golpearon, los mataron, los obligaron a una vergonzosa huida.

Es una victoria de la dulzura sobre la violencia, de las mujeres sobre los hombres, de la campiña salvaje sobre el orden cívico. Penteo encaja esta derrota ante un Dioniso que le sonríe a la cara. Penteo encarna uno de los aspectos fundamentales del mundo griego, convencido de que lo que importa es cierta forma aristocrática de comportamiento, de control de sí mismo, de capacidad de razonar. Y también la entereza de carácter que consiste en no hacer jamás lo que es bajo, saberse dominar, no ser esclavo de los propios deseos ni las propias pasiones, actitud que supone, como contrapartida, cierto desprecio hacia las mujeres, vistas, por el contrario, como presas fáciles de las emociones. Y, finalmente, el desprecio, también, hacia todo lo que no es griego, hacia los bárbaros asiáticos, lascivos, que tienen la piel demasiado blanca, porque jamás se ejercitan en el estadio, y no están dispuestos a soportar los sufrimientos necesarios para alcanzar el dominio de sí mismos. En otras palabras, Penteo está imbuido de la idea de que el papel de un monarca consiste en mantener un orden hierático en que los hombres están en el lugar que

les corresponde, las mujeres permanecen en casa, y los extranjeros no son admitidos; también cree que Asia, Oriente, está poblada por gentes afeminadas, acostumbradas a obedecer las órdenes de los tiranos, mientras que Grecia es tierra de hombres libres.

Comparado con Penteo, el joven Dioniso es, en cierto modo, su retrato y su doble: son primos hermanos, de la misma familia, los dos naturales de Tebas, aunque uno de ellos tenga a sus espaldas un pasado errante. Tienen la misma edad. Si quitáramos a Penteo esa especie de caparazón que se ha construido para sentirse realmente un hombre, un *anér,* un hombre que sabe lo que se debe a sí mismo y lo que debe a la comunidad, siempre dispuesto, cuando es preciso, a mandar y castigar, nos encontraríamos exactamente a Dioniso.

«LE HE VISTO VERME»

El sacerdote Dioniso actuará con una inteligencia de sofista, con unas preguntas y unas respuestas ambiguas, a fin de despertar el interés de Penteo por lo que ocurre en un mundo que éste no conoce y que no quiere conocer, ese desordenado mundo femenino. En el gineceo aún llegamos a saber algo de lo que las mujeres hacen –jamás sabemos del todo lo que maquinan esas diablesas, pero, *grosso modo,* las controlamos–, mientras que en campos y bosques, entregadas a sí mismas, lejos de la ciudad, lejos de los templos y las calles, donde todo está perfectamente calibrado, en plena naturaleza, sin testigos, quién sabe hasta dónde pueden llegar. De todos modos, a Penteo le gustaría saberlo. En este diálogo entre Penteo y Dioniso, con prudencia, Penteo pregunta: «¿Quién es ese dios? ¿Cómo le has conocido? ¿Le has visto? ¿De noche en sueños?» «No,

nada de eso, le he visto completamente despierto», contesta el sacerdote. Le he visto verme. «Le he mirado mirarme.» Penteo se pregunta qué significa esta fórmula: «Le he visto verme.»

Esta idea de la mirada, del ojo, de que hay cosas que no es indispensable conocer, pero que se conocen mejor si se ven, poco a poco cala en el cerebro del hombre asentado, del ciudadano, del monarca, del griego. Se dice que tal vez no estaría mal ir a verlo. Va a manifestar un deseo nuevo para él, el de ser un mirón, un *voyeur.* Ya que además cree que al entregarse al desorden en los campos, esas mujeres, que son las mujeres de su familia, organizan unas orgías sexuales espeluznantes. Penteo es pudibundo, es un joven soltero, quiere ser extremadamente estricto en ese terreno, pero no puede menos que excitarse al pensarlo. Le gustaría saber qué ocurre allí. El sacerdote le dice: «Nada más sencillo, tus hombres fueron ahuyentados porque llegaron con sus armas y en columnas de a cuatro, porque se presentaron abiertamente a la vista de esas mujeres; tú, por el contrario, puedes llegar hasta allí sin que nadie te vea, en secreto, presenciarás su delirio, su locura desde muy cerca y nadie te verá. Basta con que te vistas como yo.» De repente, el rey, el ciudadano, el griego, el macho, se viste como un sacerdote ambulante de Dioniso, se viste de mujer, deja flotar su cabellera, se feminiza, acaba por parecerse a aquel asiático. En determinado momento, los dos están cara a cara, parece como si los dos se contemplaran en un espejo, que son los ojos que tienen delante. Dioniso coge a Penteo de la mano y le lleva hasta el Citerón, donde están las mujeres. El uno sigue al otro, el que está arraigado en la tierra –el hombre de la identidad– y el que viene de lejos –el representante de la alteridad– se alejan juntos de la ciudad, se dirigen hacia la montaña, hacia las laderas del Citerón.

El sacerdote señala a Penteo un pino altísimo y le dice que trepe por él y se oculte en su follaje. Desde allí podrá observar y ver sin ser visto. Penteo trepa hasta la copa del pino. Encaramado en lo más alto, espera y ve llegar a su madre Ágave y a todas las muchachas de Tebas enloquecidas por Dioniso; se encuentran, por tanto, en un estado de delirio muy ambiguo. Las ha vuelto locas, sí, pero, en el fondo, no son adeptas del dios. No se han «convertido» al dionisismo. Por el contrario, Ágave y sus mujeres manifiestan que todo eso no existe. A su pesar, esta locura, que no es el fruto de una convicción o una conversión religiosa, presenta los síntomas de una enfermedad. Por no haber aceptado al dios, por no haber creído en él, están enfermas de dionisismo. Frente a la incredulidad, el dionisismo se manifiesta en forma de enfermedad contagiosa. En su locura, a veces son como adeptas al dios, sienten la paz beatífica del retorno a una edad de oro, de fraternidad, en que todos los seres vivos, los dioses, los hombres y las bestias, se entremezclan. Y otras veces, por el contrario, una rabia sanguinaria se apodera de ellas; de la misma manera que han despedazado al ejército, son capaces de degollar a sus propios hijos o cometer cualquier otra barbaridad. En ese estado alucinatorio de trastorno mental, de «epidemia dionisíaca» se encuentran las mujeres de Tebas.

Dioniso todavía no se ha establecido en la ciudad, nadie le ha recibido, sigue siendo ese extranjero al que la gente mira de reojo. Penteo, encaramado al pino, ve a las mujeres desparramadas por los bosques. Se entregan a las actividades pacíficas que suelen practicar siempre que no se las persiga, que no se las acose. En un determinado momento, Penteo, para ver mejor, se asoma en exceso, tanto que las mujeres descubren en lo alto un espía, un mirón, un *voyeur.* Pasan a un estado de súbita furia y todas se agrupan para intentar doblegar el árbol. No lo con-

siguen, y se esfuerzan por arrancarlo. Penteo comienza a balancearse peligrosamente en lo alto del mismo y grita: «¡Madre, soy yo, soy Penteo, cuidado, me haréis caer!» Pero el delirio ya las posee por completo, y sacuden el tronco con tal fuerza que Penteo cae al suelo. Entonces se abalanzan sobre él y lo despedazan. Lo descuartizan de la misma manera que en algunos sacrificios dionisíacos se descuartiza la víctima viva. Así es despedazado Penteo. Su madre se apodera de la cabeza de su hijo, la clava en un tirso y se pasea regocijada con ese trofeo, que en su delirio confunde con la cabeza de un cachorro de león o de un novillo hincada en la punta de su bastón. Está encantada. Como sigue siendo, no obstante su delirio dionisíaco, quien es, la hija de Equión, una mujer de linaje guerrero, se jacta de haber participado en la caza con los hombres y como un hombre y de haberse mostrado incluso mejor cazadora que ellos. Acompañada del grupo de mujeres desmelenadas y cubiertas de sangre, Ágave se acerca a Dioniso, siempre disfrazado de sacerdote.

Allí se encuentran el anciano Cadmo, fundador de Tebas, padre de Ágave y abuelo de Penteo, a quien ha cedido el trono, y Tiresias, anciano adivino, que representa en la ciudad la sabiduría mediocre de la ancianidad, una sabiduría un poco ritualista. No quieren comprometerse demasiado, pero, pese a todo, ninguno de los dos siente una hostilidad virulenta ni un odio absoluto hacia Dioniso. Cadmo porque es Cadmo y es el padre de Sémele, Tiresias porque su función consiste en establecer un vínculo con el cielo. Ambos sienten más bien una fascinación prudente. Por ello habían decidido, pese a su extrema ancianidad y a su dificultad de movimientos, ponerse también la vestimenta ritual de ropas flotantes y empuñar un tirso para unirse a las mujeres en el bosque y bailar con ellas, como si los honores tributados al dios no quisieran cono-

cer diferencias de edad ni de sexo. Así pues, los dos ancianos están presentes en el momento en que Ágave, en su delirio, enarbola la cabeza de Penteo en el extremo de su tirso. Ágave reconoce a Cadmo y le muestra su maravilloso trofeo, se ufana de ser el mejor cazador de la ciudad, superior incluso a los hombres. «Mira, he cazado estos animales salvajes, los he matado.» Horrorizado ante el espectáculo, Cadmo intenta hacerle recuperar poco a poco la cordura, e, interrogándola con mucha dulzura, le dice: «¿Qué ha ocurrido? Mira esta cabeza de león, mira estos cabellos, ¿no los reconoces?» Poco a poco, Ágave sale de su delirio. Despacio, muy despacio, reaparecen vestigios de realidad en ese universo onírico, a la vez sanguinario y maravillosamente hermoso, del que había caído presa. Por fin, descubre que la cabeza ensartada en su tirso es la de su hijo. ¡Horror!

RECHAZO DEL OTRO, IDENTIDAD PERDIDA

El regreso de Dioniso a su tierra, a Tebas, ha chocado con la incomprensión y ha suscitado el drama mientras la ciudad ha sido incapaz de establecer el vínculo entre la población del país y el extranjero, entre los sedentarios y los viajeros, entre su voluntad de ser siempre la misma, de permanecer idéntica a sí misma, de negarse a cambiar, y, por otra parte, el extranjero, el diferente, el otro. Mientras no existe la posibilidad de conciliar estos contrarios, ocurre algo aterrador: los que encarnaban la adhesión incondicional a lo inmutable, los que proclamaban la necesaria permanencia de sus valores tradicionales frente a lo distinto, que los confunde y los obliga a dirigir sobre sí mismos una mirada diferente, son los mismos, los identitarios, los ciudadanos griegos seguros de su superioridad, que caen a

veces en la alteridad absoluta, en el horror, en lo monstruoso. En cuanto a las mujeres tebanas, irreprochables en su comportamiento, modelo de reserva y modestia en su vida doméstica, con Ágave a la cabeza, la reina madre que mata a su hijo, lo despedaza y blande su cabeza como un trofeo, de repente, adoptan la figura de la Gorgona Medusa: llevan la muerte en sus ojos. Penteo, por su parte, perece de una manera espantosa, descuartizado como una bestia salvaje, él, el civilizado, el griego siempre dueño de sí mismo, que ha cedido a la fascinación de lo que estimaba distinto y condenaba. El horror se proyecta en la cara de aquel que no ha sabido dejar su lugar al otro.

Después de esos acontecimientos, Ágave se exilia, al igual que Cadmo, y Dioniso prosigue sus viajes por la superficie de la tierra, asegurada su posición en el cielo. Llegará a tener un culto en Tebas, ha conquistado la ciudad, no para expulsar de ella a los restantes dioses, sino para que en el centro de Tebas, en el corazón de la ciudad, estén representados, gracias a su templo, sus fiestas y su culto, lo marginal, lo errante, lo extranjero y lo anómico. Como si, en la medida en que un grupo humano se niega a reconocer al otro, a dejarle su sitio, acabe por volverse monstruosamente extraño.

El regreso de Dioniso a Tebas evoca el acuerdo con lo divino que se había establecido, de manera ya ambigua, en la ciudadela de la ciudad cuando los dioses dan a Cadmo la hija de Ares y Afrodita, Harmonía. Ello representaba, si no la promesa, sí, por lo menos, la posibilidad de un mundo reconciliado y, también, en todo momento, la eventualidad de fracturas, divisiones y matanzas. No es sólo la historia de Dioniso lo que lo demuestra, existe también la descendencia de Cadmo, el linaje de los Labdácidas, para demostrar que lo mejor y lo peor pueden estar mezclados. En la leyenda de los Labdácidas, que

culmina con la historia de Edipo, se encuentra continuamente la tensión entre los que son realmente soberanos y los que, en el propio interior de la soberanía, dependen, en realidad, mucho más del linaje de los Espartoi, de los guerreros, de aquellos héroes legendarios destinados a la violencia y el odio.

Después de la muerte trágica de Penteo, y de la marcha de Cadmo y Ágave, el trono y lo que significa, es decir, el orden ciudadano, han quedado trastornados. ¿Quién será el rey? ¿Quién encarnará las virtudes del soberano, su capacidad de mandar? Normalmente, la sucesión debe corresponder al otro hijo de Cadmo, que se llama Polidoro. Éste se casa con una hija de Ctonio, uno de los Espartoi, el hombre del terruño, de lo subterráneo, y que lleva el nombre de Nicteis, la nocturna. Es la hermana, o la pariente más próxima, de toda una serie de personajes, Nicteo y Lico (el lobo) en especial, emparentados con los *gegenés,* con los Espartoi que representan la violencia guerrera.

El propio Penteo también tenía un doble origen. Por parte de su madre, Ágave, estaba emparentado con Cadmo, el auténtico soberano, el designado por los dioses, aquel a quien éstos habían dado a una diosa por esposa para subrayar, en cierto modo, la calidad de su poder soberano. Por parte de su padre, Equión, pertenece también a los Espartoi. El nombre «viperino» de su progenitor hace pensar inmediatamente en un personaje femenino, Equidna, medio mujer, medio serpiente, hermana de las

Gorgonas, «monstruo irresistible que yace en las profundidades secretas de la tierra» y engendra, además de otras calamidades, a Cerbero, el perro del Hades, y a Quimera, con sus tres cabezas, a la que, con la ayuda del caballo Pegaso, Belerofonte consigue exterminar. Así pues, Penteo muere a manos de la descendencia soberana de Cadmo y de unos personajes nacidos de la tierra, que poseen un aspecto nocturno y monstruoso. Después de su horrible muerte, el trono se encuentra vacante. Polidoro sólo lo ocupa un tiempo muy breve y cede el poder al hijo que le ha dado Nicteis, Lábdaco –el cojo–, vástago legítimo, pero cuya filiación es, en efecto, coja, ya que por su padre Polidoro entronca directamente con Cadmo y con la diosa Harmonía, pero que por su madre, Nicteis, está emparentado con los Espartoi surgidos de la tierra de Tebas, que nacen completamente armados y con el único objetivo de guerrear. Lábdaco es demasiado joven, cuando muere su padre, para asumir las funciones reales.

Por consiguiente, los primeros momentos de la monarquía tebana serán inestables y convulsos. Época de violencia, desorden y usurpación, en la que el trono, en lugar de transmitirse de padre a hijo por una sucesión regular y garantizada, salta de mano en mano como consecuencia de luchas y rivalidades que enfrentan a los Espartoi entre sí y contra el poder real legítimo. Cuando, a su vez, desaparece Lábdaco, el trono está de nuevo vacante. Lo ocupan Nicteo y Lico. Lo conservarán largo tiempo, sobre todo, éste último. Dieciocho años, por lo que sabemos. Durante ese tiempo, el pequeño Layo está incapacitado para ejercer la soberanía.

Ambos, Lico y Nicteo, serán eliminados por unos personajes que no son de Tebas y que se llaman Anfión y Zeto. Llegado el momento, cederán el trono a su propietario legítimo. Mientras tanto, durante todo el tiempo

que los usurpadores consiguen mantenerle alejado del poder, Layo se ve obligado al exilio. Ya ha alcanzado la edad adulta cuando encuentra refugio en Corinto, junto al rey Pélope, que le ofrece una generosa hospitalidad.

GENERACIONES COJAS

Llegamos a un episodio cuyas consecuencias serán importantes. Layo se enamora de Crisipo, un bellísimo muchacho que es hijo de Pélope. Lo corteja intensamente, lo pasea en su carro, se comporta como un hombre adulto respecto a otro más joven, le enseña a ser un hombre, pero al mismo tiempo intenta tener con él una relación erótica que el hijo del rey rechaza. Parece incluso que Layo se ha obstinado en conseguir por la fuerza lo que la seducción y el mérito no habían llegado a darle. Se cuenta también que Crisipo, indignado y escandalizado, se suicida. El caso es que Pélope dirige contra Layo una solemne maldición en la que pide que el linaje de los Labdácidas no consiga perpetuarse, que sea abocado a la aniquilación.

El nombre de Lábdaco significa «el cojo», y el nombre de Layo no es demasiado claro; puede querer decir que es un caudillo popular, o que es un hombre «torpe». Cabe observar, en efecto, que Layo estropea todas sus relaciones, a todos los niveles. Por una parte, desde el punto de vista de la sucesión, que a través de su padre Lábdaco, su abuelo Polidoro y su bisabuelo Cadmo, debería llevarle directamente y establecerle en el trono de Tebas. Ahora bien, Layo ha sido apartado, soslayado y alejado de él: la sucesión, por tanto, ha sido desviada. Layo presenta también otra desviación, ya que, a la edad en que podría pensar en casarse, se inclina hacia un muchacho. Pero, sobre todo, desvía el juego amoroso pretendiendo imponer con

la violencia lo que Crisipo no está dispuesto a ofrecerle espontáneamente, no existe ninguna reciprocidad entre ellos, no hay intercambio amoroso. El impulso erótico, unilateral, está bloqueado. Además, Layo es el huésped de Pélope, y esta relación de hospitalidad supone una reciprocidad de amistad, de regalos y de contrarregalos. Lejos de corresponder a quien lo ha acogido, Layo intenta poseer a su hijo en contra de su voluntad y provoca su suicidio.

Lico, que ejercía el poder, ha sido sustituido por Anfión y Zeto: también éstos mueren. Layo regresa a Tebas y los tebanos están muy contentos de acogerlo, así como de confiar de nuevo el reino a una persona que les parece digna de ocuparlo.

Layo se casa con Yocasta. También ella, en muy amplia medida, está relacionada familiarmente con Equión. Es la biznieta de aquel que, como Ctonio, representa la herencia nocturna y sombría. La boda de Layo y Yocasta es estéril. Layo se dirige a consultar al oráculo de Delfos para saber lo que debe hacer para tener descendencia, a fin de que el camino de la soberanía siga finalmente una línea recta. El oráculo le contesta: «Si tienes un hijo, te matará y se acostará con su madre.» Layo regresa a Tebas asustado. Tiene con su mujer unas relaciones tales que está seguro de que no tendrá ningún hijo, no quedará embarazada. La historia cuenta que un día que Layo está borracho se decide a plantar en el campo de su mujer, para hablar igual que los griegos, una semilla que germinará. Yocasta da a luz a un niño. Los esposos deciden alejar, interrumpir esta descendencia y entregan el niño a la muerte. Así pues, llaman a uno de sus pastores que, durante el verano, van al Citerón para apacentar los rebaños reales. Le encargan la misión de matar al niño, de abandonarlo en la montaña para que sea devorado por los animales salvajes o por los pájaros.

El pastor coge al recién nacido y le pasa por el talón, tras hacerle un agujero, una correa, después se va, con el niño cargado en la espalda como se llevaba entonces la caza menuda. Llega a la montaña con sus rebaños, y el niño le sonríe. El pastor titubea, ¿lo abandonará? Piensa que no es posible. Divisa a un pastor venido de Corinto que está apacentando su rebaño en la otra vertiente de la montaña. Le pide que se lleve a aquel niño que él no quiere dejar morir. El pastor piensa en el rey Pólibo y en la reina Mérope, que no tienen hijos y desean uno. Les lleva, pues, al pequeño con su herida en el talón. Encantados del regalo, los dos soberanos lo crían como si fuera su hijo. Esta criatura, nieto de Lábdaco, el cojo, hijo de Layo, que también ha sido alejado del poder, y que se ha desviado de los caminos correctos de las relaciones de hospitalidad y las relaciones amorosas, ese chiquillo se encuentra a su vez, por tanto, apartado de su país, de su tierra natal, de su dignidad de hijo de rey que ha de perpetuar la dinastía de los Labdácidas. Es educado, crece y, cuando llega a adolescente, todo el mundo admira su prestancia, su valor y su inteligencia. Los jóvenes de la aristocracia de Corinto sienten irremediablemente celos y malevolencia respecto a él.

«UN HIJO PUTATIVO»

Aunque no cojee en el sentido auténtico de la palabra, Edipo conserva en su pie la huella de la separación que le han infligido, de la distancia a la que se encuentra respecto al lugar donde debería estar, a lo que constituye sus auténticos orígenes. Así pues, también está en un estado de desequilibrio. En tanto que hijo del rey, todos lo ven como el sucesor lógico de Pólibo, pero no es del todo un

muchacho de Corinto, como se sabe y se dice secretamente. Un día, mientras se pelea con un muchacho de su misma edad, éste le suelta: «¡Al fin y al cabo, tú eres un hijo putativo!» Edipo va a ver a su padre y le cuenta que un compañero le ha llamado «hijo putativo», como si no fuera realmente su hijo. Pólibo lo tranquiliza como puede, sin llegar a decirle con claridad: «No, en absoluto, claro que eres el hijo de tu madre y mío.» Se limita a decirle: «Esto es una tontería, no tiene ninguna importancia. La gente es envidiosa, cuenta cualquier cosa.» Edipo sigue preocupado y decide ir a consultar al oráculo de Delfos para plantearle la pregunta de su origen. ¿Es o no hijo de Pólibo y Mérope? El oráculo se niega a darle una respuesta tan clara como su pregunta. Y le dice: «Matarás a tu padre, te acostarás con tu madre.» Edipo se horroriza y esta revelación espantosa anula su pregunta inicial: «¿Soy su verdadero hijo?» Lo más urgente que tiene que hacer es escapar, poner toda la distancia posible entre él y aquellos a quienes considera sus padres. Exiliarse, irse, apartarse, caminar lo más lejos posible. Así que parte, y de manera algo parecida a Dioniso se convierte en un caminante. Ya no tiene tierra en sus sandalias, ya no tiene patria. En su carro, o a pie, se dirige de Delfos a Tebas.

Ocurre que en aquel mismo momento la ciudad de Tebas padecía una terrible pestilencia, y Layo quería dirigirse a Delfos para pedir consejo al oráculo. Había salido con un mínimo séquito, en su carro, con su cochero, y uno o dos hombres. Ya tenemos, pues, al padre y al hijo –a un padre convencido de que su hijo ha muerto, y a un hijo convencido de que su padre es otro– caminando en sentido contrario. Coinciden en una encrucijada de tres caminos; en un lugar donde no pueden pasar dos carruajes a un tiempo. Edipo está en su carro, Layo en el suyo. Layo considera que el cortejo real tiene prioridad y pide,

por tanto, a su cochero que indique a ese muchacho que se aparte. «Sal del camino, déjanos pasar», grita éste a Edipo y, con su garrote golpea a uno de los caballos del carro de Edipo o incluso el hombro del propio Edipo. Éste, que no tiene buen carácter y que, incluso en su papel de exiliado voluntario, se siente un príncipe, el hijo de un rey, no piensa ceder su sitio a nadie. El golpe recibido lo enfurece, y a su vez golpea con su bastón al cochero, al que mata, y después ataca a Layo, que cae a sus pies, también muerto, mientras uno de los hombres del séquito real, aterrorizado, regresa a Tebas. Edipo, considerando que sólo se trata de un incidente y ha obrado en legítima defensa, prosigue después su ruta y su vagabundeo.

Tardará mucho en llegar a Tebas, en un momento en que la desgracia azota a la ciudad en la forma de un monstruo, medio mujer, medio leona: cabeza de mujer y senos de mujer, cuerpo y patas de leona. Es la Esfinge. Está alojada en una de las puertas de Tebas, a veces encima de una columna y otras sobre una roca más elevada, y se divierte planteando enigmas a los jóvenes de la ciudad. Exige que todos los días se le envíe la flor y nata de los jóvenes tebanos, los muchachos más apuestos, que tienen que enfrentársele. Se cuenta a veces que quiere hacer el amor con ellos. En cualquier caso, les plantea un enigma y, cuando no pueden resolverlo, los mata. Así pues, Tebas ve cómo día tras día la flor de su juventud es destrozada, destruida. Cuando Edipo llega a Tebas, entra por una de las puertas, ve a la gente aterrada, con semblantes siniestros. Se pregunta qué ocurre. El regente que ha ocupado el lugar de Layo, Creonte, hermano de Yocasta, también está emparentado con el linaje de los Espartoi. Ve a un joven forastero de buena planta y mirada audaz, y se dice que, tal como están las cosas, puede que ese desconocido sea su última oportunidad de salvar a la ciudad. Anuncia

a Edipo que, si consigue derrotar al monstruo, se casará con la reina.

SINIESTRA AUDACIA

Desde que Yocasta es viuda, encarna la soberanía, pero en realidad es Creonte quien ejerce el poder. Por ese motivo puede ofrecer a Edipo que, si vence a la Esfinge, la reina y el reino a un tiempo serán suyos. Edipo se enfrenta al monstruo, que está encaramado en su pequeño montículo. Al ver llegar a Edipo, piensa que es una bonita presa. La Esfinge formula el enigma siguiente: «¿Quién es el ser, el único entre todos los que viven en la tierra, las aguas, los aires, que tiene una única voz, una única manera de hablar, una única naturaleza, pero que posee dos pies, tres pies y cuatro pies, *dípous, trípous, tetrápous?*» Edipo reflexiona. Esta reflexión tal vez sea más fácil para un hombre que se llama Edipo, *Oí-dípous,* «bípedo», por su relación con su nombre. Contesta: «Es el hombre. Cuando todavía es niño, camina a cuatro patas, cuando alcanza edad adulta, se sostiene de pie encima de sus dos piernas y en la ancianidad se apoya en un bastón para paliar su paso titubeante, oscilante.» La Esfinge, al verse derrotada en esta prueba de saber misterioso, se arroja desde lo alto de su columna, o su roca, y muere.

Toda la ciudad de Tebas está alborozada, festejan a Edipo, le pasean con gran pompa. Le presentan a Yocasta, la reina, que, como recompensa, será su esposa. Edipo se convierte en el soberano de la ciudad. Lo ha merecido dando pruebas de la mayor sabiduría y de la mayor audacia. Es digno de la descendencia de Cadmo, a quien los dioses habían distinguido dándole una diosa por esposa, Harmonía, y designándolo fundador de Tebas. Todo va

bien durante unos cuantos años. La pareja real tiene cuatro hijos: dos muchachos, Polinices y Etéocles, y dos muchachas, Ismena y Antígona. Después una peste se abate brutalmente sobre Tebas. Todo parecía dichoso, normal y equilibrado; de repente, todo cambia, todo es siniestro. Cuando las cosas funcionan como es debido, en orden, todos los años rebrotan las mieses, los frutos crecen en los árboles, los rebaños paren ovejas, cabras y terneros. En suma, la riqueza de la tierra tebana se renueva al compás de las estaciones. Las propias mujeres están atrapadas en este gran movimiento de renovación de la fuerza vital. Tienen niños hermosos, fuertes y sanos. Bruscamente, este curso normal queda interrumpido, desviado, y todo es deforme y monstruoso. Las mujeres paren niños deformes o muertos, o abortan. Hasta las fuentes de la vida, corruptas, se han secado. Para completar la desgracia, una enfermedad azota a hombres y mujeres, a jóvenes y a viejos, todos mueren. El pánico es general. Tebas está desconcertada. ¿Qué ocurre? ¿Qué es lo que no funciona?

Creonte decide enviar a Delfos una delegación de Tebas para interrogar al oráculo y conocer el origen de la enfermedad infecciosa, de la epidemia que devasta la ciudad y provoca que nada funcione. Los representantes de la vitalidad de Tebas unen sus dos extremos, los niños más pequeños y los ancianos de mayor edad (las cuatro y las tres patas) comparecen ante el palacio real con ramos, suplicantes. Se dirigen a Edipo para pedirle que los salve: «¡Sé nuestro salvador! ¡Tú nos salvaste una vez del desastre, nos libraste de aquel monstruo horrible que era la Esfinge, sálvanos ahora de esta plaga, de esta pestilencia que no sólo ataca a los seres humanos, sino también a la vegetación y los animales! Es como si en Tebas ya nada pudiera renovarse ni nacer.»

Edipo se compromete solemnemente a iniciar su investigación para comprender los motivos del mal y erradicar aquel azote. En ese momento, regresa la embajada enviada a Delfos. El oráculo ha anunciado que el mal no cesará hasta que el asesinato de Layo sea vengado. Por consiguiente, es preciso encontrar, castigar y expulsar definitivamente de Tebas, excluir de la tierra tebana, separar de ello para siempre, a aquel que tiene las manos manchadas con la sangre de Layo. Cuando Edipo lo oye, asume de nuevo un solemne compromiso: «Buscaré y descubriré al culpable.» Edipo es un hombre ducho en pesquisas, un interrogador, un inquisidor. De la misma manera que ha abandonado Corinto para salir a la aventura, es un hombre para el cual la aventura de la reflexión y el cuestionamiento está siempre al alcance de la mano. Es imposible detener a Edipo. Así pues, emprenderá una investigación, a la manera de una investigación policial.

Toma unas primeras medidas, hace saber que todos aquellos que puedan aportar informaciones deben hacerlo, que todos aquellos que presuman de estar en contacto con un presunto asesino están obligados a expulsarlo, que el asesino no puede permanecer en Tebas, ya que su crimen causa el mal de la ciudad. Hasta que el asesino haya sido separado y expulsado de las casas, los santuarios y las calles, Edipo no cesará de buscarlo. Tiene que saber. Comienza la investigación. Creonte explica al pueblo que Tebas dispone de un adivino profesional que sabe descifrar el vuelo de los pájaros y, tal vez, gracias a la inspiración divina, pueda conocer la verdad: es el viejo Tiresias. Creonte desea que se le llame y se le interrogue sobre los acontecimientos. Tiresias no tiene ganas de comparecer, de ser interrogado. Lo llevan de todos modos a la plaza pública, delante del pueblo de Tebas, delante del consejo de los ancianos y delante de Creonte y Edipo.

Edipo lo interroga, pero Tiresias se niega a contestar. Sostiene que no sabe nada. Indignación de Edipo, que no siente demasiado respeto por el adivino. ¿Acaso no ha sido más inteligente y más sabio que él? Sólo con su inteligencia, sólo con su capacidad de discernimiento de hombre razonable, ha encontrado la respuesta al enigma mientras que Tiresias, con su inspiración y los signos que descifra, era incapaz de darla. Edipo se enfrenta a un muro, pero no a un muro de ignorancia, ya que Tiresias se niega a desvelar lo que sabe por intervención de la sabiduría divina. Lo sabe todo: quién ha matado a Layo y quién es Edipo, porque está en contacto con Apolo, su señor. Apolo es el que ha predicho: «Matarás a tu padre, te acostarás con tu madre.» Tiresias entiende lo que representa Edipo en la desgracia de Tebas, pero no quiere soltar prenda. Está decidido a no decir nada, y llega el momento en que Edipo, al que tal testarudez saca de quicio, piensa que esa negativa no puede ser fruto del azar. Tiresias y Creonte deben de estar conspirando contra él para desestabilizarlo y arrebatarle el trono. Imagina que Creonte se ha puesto de acuerdo con Tiresias, que es posible incluso que haya sobornado al adivino y que la embajada enviada a Delfos participara también en la conspiración.

La cólera invade a Edipo, que empieza a ver fantasmas y decide que Creonte debe abandonar la ciudad inmediatamente: sospecha que ha organizado la muerte de Layo. Si Creonte deseaba la muerte de Layo para ejercer la soberanía a través de su hermana Yocasta, es posible que sea él quien haya organizado el ataque. La cumbre del Estado de Tebas se encuentra ahora azotada por las fuerzas de la desunión, del enfrentamiento abierto. Edipo quiere expulsar a Creonte y Yocasta interviene. Intenta restablecer la armonía entre los dos hombres, los dos linajes. No existe, por un lado, el linaje puro de Cadmo y, por el otro, el de

los Espartoi. Ambas descendencias se han mezclado constantemente. Tanto Lábdaco como Layo y Edipo tienen en su ascendencia a los Espartoi. Yocasta, por su parte, ha salido directamente de Equión, que representa algo terriblemente inquietante. Así pues, la ciudad está desgarrada, los jefes luchan entre sí, se odian, y Edipo prosigue su investigación.

Un testigo de primera mano, al que convendría consultar, es el hombre que estaba con Layo en el momento del drama y que se escapó. Ha contado a su vuelta que, en una emboscada, unos bandidos habían atacado el carruaje real en el camino de Delfos, matando a Layo y al cochero. La primera vez que le cuentan a Edipo este relato de la muerte de Layo, se siente un poco inquieto en su papel de juez de instrucción: le dicen que el hecho ocurrió en una encrucijada de tres direcciones en un camino angosto, cerca de Delfos; él conoce perfectamente esa encrucijada, ese camino angosto. Lo que lo tranquiliza es que, si bien ignora a quien ha matado, sabe que caminaba en solitario mientras que «son *unos* bandidos los agresores de Layo». Sigue un razonamiento muy simple: «Unos bandidos..., por lo tanto, no fui yo. Hay dos historias diferentes. Yo encontré a un hombre en su carro que me golpeó, después pasó el carro de Layo, que fue atacado por esos bandidos, se trata de dos historias completamente diferentes.»

Así pues, Edipo quiere que comparezca la persona que estaba presente cuando ocurrieron los hechos y se pregunta qué ha sido de él. Le contestan que ese hombre, después de su regreso a Tebas, no ha puesto prácticamente los pies en la ciudad, se ha retirado al campo y ya no se le ve. Extraño. Es preciso hacerle venir y plantearle la pregunta de en qué condiciones ocurrió el ataque. Hacen venir al infeliz criado de Layo. Edipo le tira de la lengua en su pa-

pel de juez de instrucción, pero el hombre no es más locuaz de lo que era Tiresias. Edipo tropieza con las mayores dificultades para sacarle alguna información y llega a amenazarlo con la tortura para hacerle hablar.

Por entonces llega a Tebas un extranjero procedente de Corinto que ha hecho un largo camino. Se presenta ante Yocasta y Edipo, saluda y pregunta dónde está el rey del país. Tiene que darle una triste noticia: su padre y su madre, el rey y la reina de Corinto, han muerto. Dolor de Edipo, que se siente huérfano. Dolor mitigado por cierta alegría, porque, si Pólibo ha muerto, Edipo ya no podrá matar a su padre. Tampoco podrá acostarse con su madre, porque falleció también. Edipo se siente con la cabeza muy despejada y muy libre, le alegra saber que el oráculo ha demostrado ser falso. Delante de ese portador de malas noticias, que espera tal vez que Edipo regrese a Corinto para ocupar el reino como estaba previsto, se justifica: había tenido que abandonar Corinto ya que le habían pronosticado que mataría a su padre y se acostaría con su madre. El mensajero contesta: «Te equivocaste al irte: Pólibo y Mérope no eran tus padres.» Estupor de Edipo, que se pregunta qué significa todo eso.

«LOS PADRES NO ERAN LOS PADRES»

Yocasta oye contar al mensajero que Edipo era un niño recién nacido llevado al palacio y adoptado por el rey y la reina de Corinto. No era el hijo de sus entrañas, pero habían querido que Corinto fuera su ciudad. Yocasta se siente embargada por una siniestra iluminación. Ahora todo quedaba claro. Abandona el lugar del debate y regresa al palacio. «¿Cómo sabes tú eso?», pregunta Edipo al mensajero. «Lo sé», contesta, «porque fui yo quien entregó

ese niño a mis amos. Fui yo quien te entregué, niño con el talón agujereado.» «¿Quién te dio a ese niño?», pregunta Edipo. El mensajero identifica entre los asistentes al viejo pastor que en otros tiempos guardaba los rebaños de Layo y Yocasta, el que le había entregado al recién nacido. Edipo se pone nervioso. El pastor lo niega. Los dos hombres discuten: «¡Claro que fuiste tú! Estábamos con nuestros rebaños en el monte Citerón y allí me entregaste al niño.» Edipo percibe que las cosas toman un derrotero terrible. Piensa por un instante que tal vez era un niño expósito, el hijo abandonado de una ninfa o una diosa, lo que explicaría el destino excepcional de que había disfrutado. Mantiene todavía una insensata esperanza, pero, para los ancianos congregados allí todo está cada vez más claro. Edipo se dirige al pastor de Layo y lo conmina a decir la verdad: «¿De dónde sacaste a ese niño?» «Del palacio.» «¿Quién te lo dio?» «Yocasta.»

A partir de ese momento, ya no queda ni la sombra de una duda. Edipo comprende. Enloquecido, corre a palacio para ver a Yocasta. Se ha colgado del techo con su cinturón. Edipo la encuentra muerta. Con las fíbulas de su traje se saca los ojos; sólo quedan las cuencas ensangrentadas.

Hijo legítimo de un linaje real y maldito, alejado y después devuelto a su lugar de origen, regresó sin seguir un recorrido regular y en línea recta, sino tras ser desviado y apartado. Por ello ya no puede ver la luz, ya no puede ver el rostro de nadie. Podría ocurrir incluso que también sus oídos estuvieran sordos. Podría estar encerrado en una soledad total porque se ha convertido en el baldón de su ciudad. Cuando aparece una peste, cuando el orden de las estaciones ha sido modificado, cuando la fecundidad se ha desviado del camino recto y regular, es que existe un baldón, un miasma, y ese baldón es él. Ha hecho una prome-

sa, ha dicho que el asesino sería expulsado ignominiosamente de Tebas. Tiene que irse.

EL HOMBRE: TRES EN UNO

¿Cómo no ver en este relato que el enigma propuesto por la Esfinge contaba el destino de los Labdácidas? Todos los animales, tengan dos o cuatro patas, sean bípedos o cuadrúpedos, sin mencionar a los peces, que no tienen patas, todos poseen una «naturaleza» inmutable. Para ellos no hay ningún cambio, del nacimiento a la muerte, en lo que define su especificidad de ser vivo. Cada especie tiene su propia condición, sólo una, una única manera de ser, una única naturaleza. En cambio, el hombre posee tres estados sucesivos, tres naturalezas diferentes. Al principio es un niño, y la naturaleza de éste es diferente de la de un hombre hecho y derecho. Para pasar de la infancia a la edad adulta, también hay que experimentar unos ritos de iniciación que permiten franquear la frontera que separa a las dos edades. Se pasa a ser diferente de lo que se era antes, se entra en un nuevo personaje a partir del momento en que se deja de ser niño para descubrirse adulto. De la misma manera, y eso aún resulta más exacto en el caso de un rey, de un guerrero, cuando se mantiene sobre dos pies es alguien, alguien cuyo prestigio y cuya fuerza se imponen, pero, a partir del momento en que se entra en la vejez, se deja de ser el hombre de la hazaña guerrera, se pasa a ser, en el mejor de los casos, el hombre de la palabra y el consejo sabios, y, si no, un lamentable desecho.

El hombre se transforma, sin dejar de ser el mismo, a lo largo de esas tres edades. Ahora bien, ¿qué representa Edipo? La maldición caída sobre Layo impide cualquier nacimiento que prolongue el linaje de los Labdácidas. A

partir del momento de su nacimiento, Edipo asume el papel de aquel que no debería estar donde está. Llega a destiempo. El heredero de Layo es, a la vez, descendiente legítimo y procreación monstruosa. Su condición es inestable desde un principio. Abocado a la muerte, escapa a ella de milagro. Nativo de Tebas, alejado de su lugar de origen, ignora, cuando vuelve a la ciudad para ocupar en ella el más alto cargo, que ha regresado a su punto de partida. Así pues, Edipo tiene una condición desequilibrada. Al finalizar el recorrido que le devuelve al palacio donde ha nacido, Edipo ha mezclado los tres estados de la existencia humana. Ha alterado el curso regular de las estaciones, ha confundido la primavera de la juventud con el estío de la edad madura y el invierno de la ancianidad. Al mismo tiempo que mataba a su padre, se identificaba con él y ocupaba su lugar en el trono y el lecho de su madre. Al procrear unos hijos con su propia madre, al sembrar en el campo que le había dado la vida, como decían los griegos, se identificaba no sólo con su padre, sino con sus propios hijos, que son a la vez sus hijos y sus hermanos, sus hijas y sus hermanas. El monstruo al que se refería la Esfinge, que tiene al mismo tiempo dos, tres y cuatro patas, es Edipo.

El enigma plantea el problema de la continuidad social, del mantenimiento de las condiciones, las funciones y las ocupaciones en el seno de las culturas, a despecho del flujo de las generaciones que nacen, reinan y desaparecen para ser sucedidas por otras. El trono tiene que ser siempre lo que es, mientras que quienes lo ocupan serán siempre diferentes. ¿Cómo puede subsistir único e intacto el poder real cuando los que lo ejercen, los reyes, son numerosos y diversos? El problema está en saber cómo el hijo del rey puede convertirse en rey igual que su padre y ocupar su lugar sin enfrentársele ni apartarlo, instalarse en su trono sin identificarse tampoco con su padre, como si fue-

ra idéntico a él. ¿Cómo es posible que el flujo de las generaciones, la sucesión de los estadios que marcan a la humanidad, a la temporalidad, a la imperfección humana, marchen al compás de un orden social que tiene que permanecer estable, coherente y armonioso? La maldición pronunciada contra Layo, y, tal vez, yendo más allá, el hecho de que en la boda de Cadmo y Harmonía algunos regalos tuvieran un poder maléfico, ¿no es una manera de reconocer que en el seno mismo de aquella boda excepcional y fundadora se insinuaba el fermento de la desunión, el virus del odio, como si, entre las nupcias y la guerra, entre la unión y la lucha, existiera un vínculo secreto? Somos numerosos quienes hemos dicho que el matrimonio es para la muchacha lo que la guerra para el muchacho. En una ciudad en la que hay mujeres y hombres, existe una necesaria oposición y una no menos necesaria interacción entre la guerra y el matrimonio.

La historia de Edipo no acaba aquí. El linaje de los Labdácidas tenía que detenerse en Layo, y la maldición que pesa sobre Edipo se remonta a la lejanía del pasado, antes incluso de su nacimiento. Él no es culpable, se limita a pagar el pesado tributo que significa ese linaje de tullidos, de cojos, para aquellos de sus miembros que han surgido a la luz del sol cuando ya no tenían el derecho de nacer.

LOS HIJOS DE EDIPO

Se cuenta que cuando Edipo está ciego y avergonzado por el peso de su culpa, sus dos hijos lo tratan de manera tan indigna que, a su vez, lanza contra su descendencia masculina una maldición semejante a la que, tiempo atrás, Pélope había dirigido contra Layo. Se dice que para reírse

de él, antes de marcharse de Tebas, cuando todavía está en palacio, sus hijos ofrecen al ciego la copa de oro de Cadmo y la mesa de plata, pero se reservan los mejores bocados mientras le dan los peores pedazos de los animales sacrificados, lo que se tira. Se cuenta también que fue encerrado en un oscuro calabozo para ocultarlo como una vergüenza que se quiere mantener definitivamente en secreto. Así pues, Edipo lanza una solemne maldición en la que dice que sus hijos jamás llegarán a entenderse, que cada uno de ellos querrá ejercer la soberanía, que se la disputarán con la fuerza de los brazos y las armas y que se matarán el uno al otro.

Eso es, en efecto, lo que ocurre: Etéocles y Polinices, que son los vástagos de un linaje que no debía tener descendencia, sentirán un odio mutuo. Los dos acuerdan ocupar el trono, uno cada año, alternándose. Etéocles es el primer soberano, pero, acabado el año, anuncia a su hermano que no piensa cederle el poder. Privado de sus derechos, Polinices viaja a Argos y regresa con la expedición de los Siete contra Tebas, de los argivos contra los tebanos. Intenta arrebatar el trono a su hermano aunque para ello tenga que destruir Tebas. En un último combate, se matan el uno al otro, de modo que ambos son el asesino de su hermano. Se acabaron los Labdácidas. La historia ahora sí que acaba allí donde parece terminar.

La expedición de Polinices contra Tebas sólo fue posible porque Adrasto, rey de Argos, decidió emprenderla para apoyar la causa de Polinices. Para ello era preciso que otro adivino, Anfiarao, estuviera de acuerdo con esa expedición. Sin embargo, éste sabía que sería un desastre, encontraría en ella la muerte y todo terminaría. Así pues, estaba absolutamente decidido a mostrar su desacuerdo. ¿Qué hace Polinices? Se ha llevado consigo, al abandonar Tebas, algunos de los regalos que los dioses habían entre-

gado a Harmonía en el momento de sus nupcias con Cadmo: un collar y una túnica. Y regala esos dos talismanes a la mujer de Anfiarao, Erifila, con la condición de que consiga de su marido que abandone su oposición a la expedición contra Tebas e impulse a Adrasto a hacer lo que hasta aquel momento no quería. Regalos corruptores, regalos maléficos, y que también van unidos a un compromiso, un juramento. ¿Por qué el adivino cede ante su esposa? Porque ha prestado un juramento del que no puede liberarse: en todo momento aceptará realizar lo que Erifila le pida. Regalos maléficos, juramentos con carácter irrevocable. Algo que ya estaba presente en las nupcias de Cadmo y Harmonía reaparece a lo largo del linaje y culmina en que, a la postre, los dos hermanos se maten mutuamente.

UN METECO OFICIAL

Edipo, mientras tanto, se ha marchado de Tebas. Acompañado por Antígona, pasará el resto de su días en la tierra de Atenas, cerca de Colono, uno de los demos del Ática. Se encuentra en una tierra en la que no debería estar, un santuario de las Erinias en el que está prohibido permanecer. Los habitantes del lugar le ordenan que se vaya: ¿qué hace aquel mendigo en aquel lugar santo? Se siente tan fuera de lugar como Dioniso al llegar a Tebas con su túnica femenina y asiática. ¡Vaya audacia la de instalarse en un lugar de donde ni siquiera pueden expulsarle ya que no tiene derecho a poner los pies en él! Llega Teseo, Edipo le cuenta su desdicha, siente que su final está próximo, se compromete, si Teseo lo acoge, a ser el protector de Atenas en los conflictos que puedan sobrevenir. Teseo acepta. Así pues, ese hombre, ese tebano que lleva

como parte de su herencia a los Espartoi nacidos de la tierra tebana, pero que también es descendiente de Cadmo y Harmonía, es un extranjero. Ahí le tenemos, al término de su vagabundeo, sin lugar, sin vínculo, sin raíz, un emigrante. Teseo le ofrece hospitalidad; no le convierte en ciudadano de Atenas, sino que le concede la condición de meteco, de *métoikos,* de extranjero; pero será un meteco privilegiado. Habitará esa tierra que no es la suya, se establecerá en ella. Así pues, Edipo pasa de una Tebas divina y maldita, de una Tebas unida y desgarrada, a Atenas: es un paso horizontal, sobre la superficie de la tierra.

Por tanto, Edipo se convierte en el meteco oficial de Atenas. No es el único paso que realiza: se convertirá también en subterráneo –será engullido en las profundidades de la tierra– y celestial, pues subirá hacia los Olímpicos. Pasa de la superficie de la tierra a lo que está debajo de ésta y también a lo que está en el cielo. No posee exactamente condición de semidiós, de héroe tutelar –la tumba del héroe está sobre el Ágora–, desaparece en un lugar secreto que sólo conoce Teseo y que transmite a todos los que ejercen la soberanía en Atenas, tumba secreta que es, para la ciudad, la garantía de su éxito militar y su continuidad. Tenemos, por tanto, a un extranjero venido de Tebas, que se instala como meteco en Atenas, y que desaparece bajo tierra, fulminado tal vez por Zeus. No se transforma en autóctono, nacido del suelo, como se presentan los ciudadanos de Atenas, ni en *gegenés,* no surge completamente armado, dispuesto a combatir, de la tierra tebana. No, realiza el paso en sentido inverso. Llegado como extranjero, abandona la luz del sol para arraigarse en el mundo subterráneo en ese lugar de Atenas que no es el suyo y al que aporta, como contrapartida de la hospitalidad que se le concede al término de sus sufrimientos y sus peregrinaciones, la seguridad de la salvación en la paz

y la concordia: como un eco debilitado de aquella promesa que representaba Harmonía cuando los dioses la entregaron como esposa a Cadmo, en los tiempos lejanos en que Tebas fue fundada.

PERSEO, LA MUERTE, LA IMAGEN

NACIMIENTO DE PERSEO

Hace mucho tiempo, en la buena y bella ciudad de Argos, vivía un poderoso rey llamado Acrisio. Tenía un hermano gemelo, Preto, y, ya, antes incluso de nacer, se peleaban en el seno de su madre, Áglae. De ahí nació una enemistad que se prolongaría durante toda su vida. En especial, se disputaron el dominio del rico valle de la Argólida.

Finalmente, el primero reinó en Argos, y el otro, Preto, en Tirinto. Así pues, Acrisio es rey de Argos. Está desolado por no tener un hijo varón. Se va, siguiendo la costumbre, a consultar al oráculo de Delfos para que se le diga si tendrá un heredero y, si es así, qué debe hacer para tenerlo. Siguiendo la regla habitual, el oráculo no contesta a esta pregunta, sino que le indica que su nieto, el hijo de su hija, lo matará.

Su hija se llama Dánae. Es una muchacha bellísima a la que Acrisio quiere mucho, pero se siente aterrorizado ante la idea de que su nieto esté destinado a matarlo. ¿Qué puede hacer? Piensa que el encierro es una solución. En realidad, el destino de Dánae será permanecer frecuentemente encerrada. Acrisio hace construir, sin duda en el patio de su palacio, una prisión subterránea de bronce y

ordena bajar a Dánae con una mujer destinada a su servicio; después las encierra concienzudamente a las dos. Ahora bien, desde lo alto del cielo, Zeus ha descubierto a Dánae en la flor de su juventud y su belleza, y se ha enamorado de ella. Estamos en una época en que la separación entre los dioses y los hombres ya se ha consumado. Pero, aunque estén separados, la distancia todavía no es lo bastante grande para impedir que, de vez en cuando, desde lo alto de la cumbre del Olimpo, en el éter brillante, los dioses contemplen a las hermosas mortales. Ven a las hijas de Pandora, a la que ellos mismos enviaron a los hombres, y a la que Epimeteo abrió imprudentemente su puerta. Les parecen magníficas. No es que las diosas no sean hermosas, pero es posible que los dioses descubran en esas mujeres mortales algo que las diosas no poseen. Tal vez sea la fragilidad de la belleza o el hecho de que no sean inmortales y que haya que cogerlas cuando están todavía en el cenit de su juventud y su encanto.

Zeus se enamora de Dánae y sonríe al verla encerrada por su padre en aquella prisión subterránea de bronce. Desciende en forma de lluvia dorada y la fecunda; aunque también es posible que una vez en el calabozo recuperara su personalidad divina con apariencia humana. Zeus se une a Dánae en el mayor de los secretos. Dánae espera un hijo, un varón que será llamado Perseo. Esta aventura permanece clandestina hasta el momento en que Perseo, un chiquillo vigoroso, llora con tanta fuerza que un día, al pasar por el patio, Acrisio oye un extraño ruido procedente de la prisión donde ha encerrado a su hija. El rey quiere verla. Hace subir a todo el mundo, interroga a la nodriza y se entera de que allí hay un niño. Se siente lleno de pánico y furor a un tiempo al recordar la profecía del oráculo de Delfos. Supone que la sirvienta ha introducido subrepticiamente a un hombre en el lecho de Dánae. Inte-

rroga a su hija: «¿Quién es el padre de esa criatura?» «Zeus.» Acrisio no se lo cree. Comienza por matar a la sirvienta convertida en niñera, la sacrifica precisamente sobre su altar doméstico de Zeus. Pero ¿qué hacer con Dánae y el niño? El padre no quiere manchar sus manos con la sangre de su hija y su nieto. De nuevo decide encerrarlos.

Hace venir a un carpintero muy diestro y muy hábil que construye una arca de madera, en la que introduce a los dos, Dánae y Perseo. Confía a los dioses la misión de resolver el asunto, se libera de ellos, pero ya no encarcelándolos bajo tierra, en su palacio, sino abriendo todo el espacio marino al vagabundeo de su hija y su nieto, encerrados en ese escondite. En efecto, el arca navega sobre el mar hasta las costas de una pequeña isla, un islote desprovisto prácticamente de todo, Sérifos. Un pescador, pero un pescador de linaje real, Dictis, recoge el arca. La abre y descubre a Dánae y a su hijo. También él se siente seducido por la belleza de Dánae; conduce a su casa a la joven y a su hijo; los acoge como si formaran parte de su propia familia. Conserva a Dánae a su lado, la respeta, y cría a Perseo como si fuera un hijo. Dictis tiene un hermano, llamado Polidectes, que reina en Sérifos. El pequeño Perseo crece bajo la protección de Dictis. La belleza de Dánae hace estragos; el rey Polidectes, que la ha visto, se enamora locamente de ella. Siente un deseo imperioso de casarse con ella o, por lo menos, de poseerla. No es fácil, ya que Perseo casi es un hombre y cuida de su madre. Dictis también la protege, y Polidectes se pregunta cómo conseguirla. Idea el siguiente procedimiento: organiza un gran banquete al que está invitada toda la juventud de la región. Cada uno de los jóvenes acude con un regalo o una contribución al ágape.

El rey Polidectes preside la mesa. Ha dado como pretexto para ese banquete su supuesta intención de casarse con Hipodamía. Para poder casarse con ella, debe ofrecer a los que tienen autoridad sobre la joven suntuosos regalos, objetos preciados. Toda la juventud de Sérifos está presente, y, evidentemente, también Perseo. En el transcurso de la comida, todos hacen alardes de generosidad y nobleza. El rey pide que le traigan, sobre todo, caballos. Hipodamía es una joven enamorada de la equitación; si se le ofrece una caballeriza entera, su corazón se rendirá. ¿Qué hará Perseo para impresionar tanto a sus jóvenes camaradas como al rey? Manifiesta que él no se limitará a traer una yegua, sino todo lo que el rey quiera, por ejemplo, la cabeza de la Gorgona. Lo dice sin pensárselo demasiado. A la mañana siguiente, cada invitado trae al rey el regalo prometido; Perseo se presenta con las manos vacías y se muestra dispuesto a traer también él una yegua, pero el rey le dice: «No, tú me traerás la cabeza de la Gorgona.» No hay manera de escaparse: si no cumple su palabra, se le caerá la cara de vergüenza. No hay manera de eludir una promesa, aunque haya sido una jactancia. Ya tenemos, pues, a Perseo obligado a traer la cabeza de la Gorgona. No olvidemos que es hijo de Zeus; cuenta con la simpatía y el apoyo de cierto número de divinidades, en especial de Atenea y Hermes, dioses inteligentes, sutiles y desenvueltos, que cuidarán de que la promesa sea cumplida. Así pues, Atenea y Hermes colaboran con el joven en la hazaña que tiene que realizar. Le exponen la situación: para conseguir llegar hasta las Gorgonas hace falta, en primer lugar, saber dónde se encuentran. Ahora bien, nadie lo sabe.

Son unos monstruos espantosos, tres hermanas que

forman un trío de seres horribles y mortíferos, de las cuales dos son inmortales mientras que la tercera, que se llama Medusa, es mortal. Esta cabeza, la de Medusa, es la que debe conseguir.

Así pues, se trata de localizar a las Gorgonas, de saber cuál de ellas es Medusa y de cortarle la cabeza. No es una tarea fácil. En primer lugar, hay que saber dónde ir a buscarlas, y para ello Perseo tendrá que salvar una serie de etapas y de pruebas con la ayuda de sus dioses protectores. La primera prueba consiste en descubrir y abordar un trío de hermanas de las Gorgonas, las Grayas, que son, al igual que las Gorgonas, las hijas de unos monstruos especialmente peligrosos, Forcis y Ceto, dos seres marinos del tamaño de una ballena. Las Grayas no viven en un país tan lejano como sus hermanas. Las Gorgonas viven más allá del Océano, más allá de las fronteras del mundo, en las puertas de la Noche, mientras que las Grayas están en el mundo. Las Grayas, también son tres. Al igual que las Gorgonas, son jóvenes, pero jóvenes que han nacido viejas. Son unas jovencitas ancestrales, unas jóvenes ancianas. Están llenas de arrugas, tienen la piel amarillenta y rugosa como la nata que se forma en la superficie de la leche con el paso de los días. En griego se llama *grays,* y de ahí procede su nombre. El cuerpo de esas jóvenes divinas no es rosado, sino que presenta la monstruosa particularidad de tener la piel de anciana, una piel completamente marchita, completamente arrugada. Tienen también otra característica: forman un trío tan unido y solidario que disponen para las tres de un único ojo y un único diente. Como si fueran un único e idéntico ser.

Un único ojo, un solo diente: podríamos pensar que todo eso no es mucho y que están realmente disminuidas. Pero no es cierto, ya que, como ellas sólo tienen un ojo, se lo pasan de una a otra ininterrumpidamente, de manera

que ese ojo, siempre abierto, está de modo permanente al acecho. Sólo disponen de un diente, pero estas jóvenes ancianas no están desdentadas a pesar de ese único diente, que utilizan por turnos, como el ojo, y con el que pueden devorar incluso a seres humanos, como Perseo.

Así que, como en el juego del anillo, al que yo jugaba cuando era niño, Perseo debe mantener ojos más alertas que el de esas tres jóvenes-viejas que sólo tienen uno, pero de una perspicacia casi infalible. Necesita encontrar el momento en que ese ojo no pertenezca a ninguna de las tres. Se lo pasan para que permanezca constantemente vigilante. Entre el momento en que una se lo pasa a la otra y ésta lo recibe, existe un intervalo de tiempo, una diminuta brecha en la continuidad temporal, en la que es preciso que Perseo, como una flecha, pueda colarse y robar el ojo. En el juego del anillo, existe un cordel por el que circula la sortija, los jugadores ponen las dos manos sobre el cordel, y cada uno de ellos pasa la sortija de una mano a otra y después de esa mano a la del vecino, disimulando lo más posible. El que está en medio del círculo tiene que adivinar dónde se encuentra el anillo. Si lo adivina, gana; si golpea una mano que no oculta nada, ha perdido y es castigado.

Perseo no se equivoca. Ve el momento en que el ojo está disponible, y lo coge. Se apodera también del diente. Las Grayas se encuentran en un estado espantoso, gritando de rabia y de dolor. Están ciegas y sin su único diente. Inmortales, pero reducidas a nada. Obligadas a implorar a Perseo que les devuelva el ojo y el diente, están dispuestas a ofrecerle cualquier cosa a cambio. Lo único que él pretende de ellas es que le indiquen el lugar donde residen las muchachas, las *Nýmphai,* las Ninfas, y el camino para llegar hasta allí.

La palabra *nýmphe* indica el momento en que la joven

empieza a ser núbil; salida de la infancia, está preparada para el matrimonio, puede casarse, pero todavía no es una mujer de los pies a la cabeza. Las Ninfas también son tres. Al contrario que las Grayas, que si descubren a alguien con su ojo lo devoran con su diente, las Ninfas son muy amables y acogedoras. Tan pronto como Perseo les pide lo que necesita, se lo dan. Le indican el lugar donde se ocultan las Gorgonas y le regalan objetos mágicos que le permitirán realizar lo imposible: afrontar la mirada de Medusa y dar muerte a la única mortal de las tres Gorgonas. Las Ninfas le ofrecen unas sandalias aladas, las mismas que utiliza Hermes, que permiten a quien las lleve no ya dejar de mover un pie tras otro, prosaicamente, sobre la tierra, sino volar a gran velocidad como el pensamiento, como el águila de Zeus, y cruzar el espacio de sur a norte sin la menor dificultad. En primer lugar la velocidad.

A continuación las Ninfas le entregan el casco de Hades, una especie de caperuza de piel de perro, que se pone en la cabeza de los muertos. Cuando el casco de Hades les cubre la cabeza, los muertos se quedan sin rostro, son invisibles. Esta caperuza representa la condición de los muertos, pero también permite que un vivo, si dispone de ella, se vuelva tan invisible como un espectro. Puede ver sin ser visto.

Velocidad e invisibilidad. Le obsequian también con un tercer regalo, las *kýbissis,* unas alforjas, un zurrón, en el que los cazadores meten la presa en cuanto está muerta. En este zurrón, Perseo depositará la cabeza de Medusa para que sus ojos sigan ocultos, como unos párpados que se cerrarán sobre los ojos mortíferos de la Gorgona. A todo eso Hermes añade un regalo personal, que es la *hárpe,* esa hoz curvada que corta sea cual sea la dureza del obstáculo que encuentra. Con la *hárpe* mutiló Cronos a Urano.

Ya tenemos, pues, a Perseo equipado de los pies a la

cabeza: en los pies, las sandalias; en la cabeza, el casco de la invisibilidad; la *kýbisis* a la espalda, y la hoz en la mano. Así que vuela hacia las Gorgonas.

¿Quiénes son las Gorgonas? Son seres cuya naturaleza implica rasgos absolutamente contradictorios, seres monstruosos. Su monstruosidad consiste en presentar un conjunto de rasgos que son incompatibles entre sí. En parte inmortales, dos de las hermanas, y mortal la tercera. Son mujeres, pero su cabeza está erizada de espantosas serpientes, que lanzan miradas salvajes; cargan sus hombros con inmensas alas doradas que les permiten volar como pájaros, y sus manos son de bronce. Conocemos algo mejor la cabeza, una cabeza extraordinaria. A un tiempo masculina y femenina, es espantosa, aunque se hable a veces de la bella Medusa o de las hermosas Gorgonas. En las imágenes que las representan, se ve que tienen barba. Pero no por ser barbudas esas cabezas son humanas, ya que al mismo tiempo tienen una dentadura bestial, dos largos colmillos de jabalí que asoman fuera de su boca, abierta en un rictus, con la lengua proyectada hacia el exterior. De esa boca torcida sale una especie de aullido terrible, como de un bronce golpeado, que paraliza de terror a quien lo oye.

Los ojos son muy especiales. Tienen la propiedad de que quienquiera que los mire se convierta al instante en piedra. Todo lo que constituye la vida, la movilidad, la flexibilidad, la ligereza, el calor, la suavidad del cuerpo, todo se convierte en piedra. No se afronta únicamente la muerte, sino una metamorfosis que nos hace pasar del reino humano al mineral, y, por tanto, a lo más contrario al mundo humano. Es algo a lo que no se puede escapar. Así pues, la dificultad consistirá, para Perseo, en descubrir, por una parte, cuál de las tres cabezas de las Gorgonas tiene que cortar, y después en no cruzar en ningún momento su mirada con ninguna de las tres. Concretamente,

tiene que cortar la cabeza de Medusa sin cruzar la mirada, cara a cara, con ella, sin entrar en su campo de visión. En la historia de Perseo, la mirada desempeña un papel considerable: en el caso de las Grayas, se trataba únicamente de tener una mirada más rápida que la de los monstruos. Pero cuando se mira a una Gorgona, cuando se cruza la mirada de la Medusa, sea rápida o lenta, lo que se ve reflejado en los ojos del monstruo es a uno mismo convertido en piedra, a uno mismo transformado en una cara del Hades, un semblante de muerte, ciego, sin mirada.

Perseo jamás lo habría conseguido si Atenea no le hubiera prodigado sus consejos y brindado una ayuda considerable. Le ha dicho que tenía que llegar desde arriba, elegir el momento en que las dos Gorgonas inmortales están reposando, con lo que habrán cerrado los ojos. En cuanto a Medusa, hay que cortarle la cabeza sin caer jamás bajo su mirada. Para conseguirlo, en el momento de empuñar la *hárpe,* hay que desviar la cabeza hacia el otro lado. Pero ¿cómo saber la manera de cortarle la cabeza si hay que mirar al otro lado? Sin mirarla, no sabremos dónde está, y se corre el peligro de cortar un brazo o cualquier otra parte del cuerpo de Medusa. Así pues, es imprescindible, al igual que con las Grayas, saber exactamente a un tiempo dónde asestar el golpe, garantizar una mirada precisa, exacta e infalible, y, a la vez no ver, en el blanco buscado, el ojo petrificador de que dispone.

Nos tropezamos con una paradoja total. El problema es resuelto por Atenea, que descubre la manera de colocar su hermoso escudo pulimentado de forma que, sin cruzar su mirada con la de Medusa, Perseo vea con claridad su reflejo en la hoja de su arma, bruñida como un espejo, para conseguir asegurar el golpe y degollarla como si la viera directamente. Le corta la cabeza, la coge, la mete en el *kýbissis,* lo cierra y se marcha.

Las otras dos Gorgonas se despiertan al oír el grito de Medusa. Con los chillidos estridentes y espantosos que las caracterizan, se lanzan en persecución de Perseo. Éste, al igual que ellas, puede volar, pero, además, tiene la ventaja de ser invisible. Intentan atraparlo, pero consigue escapar, y ellas están que trinan.

LA BELLEZA DE ANDRÓMEDA

Perseo llega a las riberas orientales del Mediterráneo, a Etiopía. Mientras vuela por los aires, descubre a una muchacha bellísima encadenada a una roca, tan cerca del mar que las olas le mojan los pies. Esta visión lo conmueve. La joven se llama Andrómeda. Ha sido colocada en tan penosa situación por su padre, Cefeo. Su reino ha conocido graves azotes. Hacen saber al rey y a su pueblo que la única manera de terminar con tantas calamidades es entregar a Andrómeda a un monstruo marino, a uno de aquellos seres que surgen del mar y pueden desencadenar olas terribles capaces de sumergir al país; así que la abandonan en la roca para que el mar disponga de ella como quiera, es decir, la devore o la haga suya.

La desdichada gime, y su lamento llega hasta Perseo, que vuela por los aires; lo oye, la ve. Su corazón se siente embargado por la belleza de Andrómeda. Busca a Cefeo, que le cuenta lo que ha ocurrido. Perseo le promete liberar a su hija si se la da como esposa. El padre acepta, pensando que, en cualquier caso, es imposible que el joven llegue hasta ella. Perseo regresa al lugar donde Andrómeda, rodeada por las olas, permanece atada, de pie sobre un pequeño peñasco. El monstruo avanza hacia ella, inmenso y temible, aparentemente invencible. ¿Qué puede hacer Perseo? Con las fauces abiertas y la cola golpeando

las olas, el monstruo amenaza a la hermosa Andrómeda. En los aires, Perseo se sitúa entre el sol y el mar, de manera que su sombra se proyecte sobre las aguas, justo delante de los ojos de la bestia. La sombra sobre el espejo de las aguas, igual que, sobre el escudo de Atenea, el reflejo de Medusa. Perseo no ha olvidado la lección que acaba de darle la diosa. Al ver la sombra que se mueve delante de él, el monstruo se imagina que allí está el ser que le amenaza. Se precipita sobre el reflejo y, en aquel momento, Perseo, desde lo alto del cielo, cae sobre él y lo mata.

Perseo mata al monstruo y libera después a Andrómeda. La lleva hasta la orilla, y, una vez allí, comete un pequeño error. Andrómeda está fuera de sí, completamente trastornada, e intenta recuperar sus fuerzas y su esperanza en la orilla, entre las rocas. Para reanimarla, para tener mayor libertad de movimientos, Perseo deposita la cabeza de Medusa sobre la arena de tal manera que los ojos del monstruo sobresalen ligeramente del zurrón. La mirada de Medusa se extiende sobre la superficie de las aguas; las algas que flotaban armoniosamente, móviles y vivas, se solidifican y se petrifican hasta convertirse en corales ensangrentados. Ésta es la razón de que existan en el mar unas algas mineralizadas: la mirada de Medusa las ha convertido en piedra en medio de las olas.

Perseo se lleva después a Andrómeda con él. Recupera su zurrón, que se apresura a cerrar, y llega a Sérifos, donde su madre, Dánae, le espera. También le aguarda Dictis. Los dos se han refugiado en un santuario para escapar de Polidectes. Entonces Perseo decide vengarse del malvado rey. Le comunica que ha vuelto y que le trae el regalo prometido; se lo entregará en el transcurso de un gran banquete. Todos los hombres de Sérifos, jóvenes y adultos, se reúnen en la gran sala. Beben y comen, es una fiesta. Lle-

ga Perseo. Abre la puerta, le saludan, entra. Polidectes se pregunta qué va a ocurrir.

Mientras todos los invitados están sentados o reclinados, Perseo permanece de pie. Agarra entonces de su zurrón la cabeza de Medusa, la saca, la enarbola en lo alto del brazo, desviando su mirada hacia otro lado, hacia la puerta. Todos los comensales se quedan inmovilizados en la posición exacta en que se hallaban. Algunos estaban bebiendo, otros hablando, otros tenían la boca abierta, o los ojos clavados en Perseo. Polidectes muestra una actitud de sorpresa. Todos los participantes en el banquete se han convertido en cuadros o estatuas. Se transforman en imágenes mudas y ciegas, el reflejo de lo que eran cuando vivían. Perseo devuelve entonces la cabeza con el ojo terrorífico a su zurrón. En ese momento, puede decirse que, en cierto modo, ha terminado la historia de Medusa.

Queda el abuelo, Acrisio. Perseo sabe que éste se ha portado mal con él porque creía que su nieto provocaría su muerte. Se le ocurre un modo de hacer las paces con él. Así que parte en compañía de Andrómeda, Dánae y Dictis hacia Argos, donde Acrisio, advertido que el pequeño Perseo se ha hecho un hombre, ha realizado grandes hazañas y está a punto de llegar a la ciudad, muerto de miedo, se dirige a una población vecina donde se celebran unos juegos.

Cuando Perseo llega a Argos, le anuncian que Acrisio ha ido a participar en unos juegos. Concretamente, en un concurso de lanzamiento de disco. Se traslada a la población vecina, donde invitan a concursar al joven Perseo, que es guapo y bien plantado, y está en la flor de la edad. Entonces coge su disco y lo lanza. Por casualidad, el disco cae encima de Acrisio y le causa una herida que le provoca la muerte. Perseo no se decide a ocupar el trono de Argos, que le corresponde. No le parece correcto suceder al rey

cuya muerte ha provocado. Descubre una especie de reconciliación familiar a través de un intercambio. Ya que el hermano del difunto rey, Preto, reina en Tirinto, le propone que suba al trono de Argos y él ocupará su lugar en Tirinto.

Antes devuelve los instrumentos de su victoria sobre Medusa a quienes se los habían confiado. A Hermes le entrega, al mismo tiempo que la *hárpe,* las sandalias aladas, el zurrón y el casco de Hades para que se los devuelva, más allá del mundo humano, a sus propietarias legítimas, las Ninfas. En cuanto a la cabeza cortada del monstruo, la ofrece como regalo a Atenea, que la coloca como pieza central de su escudo. Enarbolado sobre el campo de batalla, el *Gorgoneion* de la diosa inmoviliza al enemigo, paralizado por el terror, y lo envía, transformado en fantasma, en doble espectral, en *eídolon,* al país de las sombras, al Hades.

Convertido de nuevo en simple mortal, el héroe, cuya gesta había hecho de él durante largo tiempo el «dueño de la muerte», abandonará la vida cuando llegue su hora, como todo mortal. Pero, para honrar al joven que se atrevió a desafiar a la Gorgona de la mirada terrorífica, Zeus transporta a Perseo al cielo, donde se establece en forma de las estrellas que constituyen la constelación que lleva su nombre, la cual, sobre la sombría bóveda nocturna, dibuja su figura mediante puntos luminosos para que la vean todos por siempre jamás.

GLOSARIO

Acrisio. Rey de Argos y padre de Dánae. Murió accidentalmente a manos de su nieto, el héroe Perseo, cuando éste volvió a su patria tras vencer a la Medusa.

Adrasto. Rey de Argos y suegro de Polinices. Éste, uno de los hijos de Edipo, fue expulsado de Tebas por su hermano Etéocles. Organizó la expedición conocida con el nombre de los Siete contra Tebas para restaurar a su yerno en sus derechos.

Afrodita. Diosa del amor, la seducción y la belleza, nacida de la espuma del mar y el esperma salido de los genitales de Urano, que fueron arrojados al océano después que lo castraron. Recibió de Paris el premio que la consagró como la más bella de las diosas.

Agamenón. Rey de Argos. Nombrado caudillo de los griegos durante la guerra de Troya, al regresar a su reino fue asesinado por su mujer, Clitemnestra, y el amante de ésta, Egisto.

Ágave. Hija de Cadmo y Harmonía, y madre de Penteo.

Agenor. Rey de Tiro y Sidón, y padre de Europa.

Áglae. Una de las Cárites.

Alcínoo. Rey de los feacios, esposo de Arete y padre de

Nausícaa. Ofreció hospitalidad a Ulises y le transportó a Ítaca en una de sus naves.

Alejandro. Nombre con que también es conocido Paris.

Andrómeda. Hija de Cefeo, rey de los etíopes, el cual, a fin de aplacar la cólera de Poseidón, la encadenó a una roca para que la devorara un monstruo marino. Fue salvada por Perseo.

Anfiarao. Adivino de Argos. Esposo de Erifila. Sus presagios favorables provocaron la expedición de los Siete contra Tebas, en la que encontró la muerte.

Anfitrite. Nereida, esposa de Poseidón.

Anquises. Noble troyano. Afrodita se le unió en el monte Ida, y de sus amores nació Eneas.

Antígona. Hija de Edipo. Acompañó a éste al exilio después que renunció al trono y se quitó la vista.

Antínoo. Principal pretendiente de Penélope.

Aquiles. Hijo de Tetis y Peleo. Héroe principal de la guerra de Troya. Prefirió la gloria imperecedera de una muerte en plena juventud a una vida larga y apacible, pero oscura.

Ares. Dios de la guerra, que goza de la matanza y la sangre.

Arges. Uno de los Cíclopes.

Argos. Perro de Ulises. Nada escapaba a su mirada escrutadora.

Artemisa. Diosa de la caza. Hija de Zeus y Leto, y hermana de Apolo. Luchó al lado de los Olímpicos contra los Titanes.

Atamante. Rey de Beocia y esposo en segundas nupcias de Ino, hija de Cadmo.

Atenea. Diosa de la guerra y la inteligencia. Hija de Zeus y Metis. Nació del cráneo de Zeus y armada de los pies a la cabeza. Compitió con Hera y Afrodita en el juicio de Paris.

Atlante. Hijo de Jápeto y hermano de Prometeo. Zeus le condenó a sostener en sus hombros la bóveda del cielo.

Autólico. Hijo de Hermes y abuelo de Ulises. Era mentiroso y ladrón.

Autónoe. Hija de Cadmo. Esposa de Aristeo y madre de Acteón, que fue devorado por sus perros.

Balio. Uno de los caballos de Aquiles, inmortal y capaz de hablar.

Belerofonte. Héroe corintio. Venció a la Quimera con la ayuda del caballo Pegaso.

Bía. Hija de Éstige. Personifica la soberanía absoluta de los reyes.

Bóreas. Viento del norte.

Briareo. Uno de los Hecatonquiros.

Brontes. Uno de los Cíclopes.

Cadmo. Hijo de Agenor, rey de Tiro y Sidón. Salió, acompañado de su madre, Telefasa, a la búsqueda de su hermana Europa. Esposo de Harmonía. Fundador y primer rey de Tebas.

Calidón. Comarca de Etolia, al norte del golfo de Corinto.

Caos. Vacío primordial anterior a la creación del mundo.

Caribdis. Monstruo marino que, oculto en una gruta, bajo un peñasco, engullía todas las naves que pasaban cerca de él.

Cárites. Divinidades de la belleza. Daban alegría a la naturaleza, los hombres y los dioses. Eran tres: Eufrósine, Talía y Áglae.

Cástor. Uno de los Dioscuros, hijo de Zeus y Leda. Al contrario que su hermano Pólux, era mortal. Gran jinete, experto en el arte de la guerra y la caballería.

Cefeo. Rey de los etíopes y padre de Andrómeda.

Céfiro. Viento suave y regular.

Centauros. Monstruos con cabeza y busto humanos y el resto del cuerpo equino. Vivían en los bosques y las montañas en estado salvaje, lo que no era óbice para que a menudo fueran encargados de la educación de los jóvenes.

Cerbero. Perro del Hades. Vigilaba las puertas del reino de los muertos para que no entrara por ellas ningún ser vivo ni se escapara ningún difunto.

Ceres. Hijas de la Noche. Rigen el destino humano.

Ceto. Monstruo marino, hija de Ponto y Gea, y madre de las Grayas y las Gorgonas.

Cíclopes. Hijos de Urano y Gea. Tenían un solo ojo, capaz de fulminar, en medio de la frente. Eran tres: Brontes, Estéropes y Arges.

Cicones. Pueblo de Tracia, aliado de los troyanos. Ulises, a su vuelta de la guerra, asoló el país y saqueó su capital, Ísmaro, pero, atacados por todas partes, los griegos tuvieron que volver a embarcarse y escapar.

Cílix. Hijo de Agenor, rey de Tiro y Sidón, y hermano de Cadmo, también salió a la búsqueda de su hermana Europa.

Cimerios. Pueblo que habitaba cerca de las puertas del Hades, en una región en la que no brillaba el sol.

Circe. Hechicera, hija del Sol, vivía en la isla de Ea. Convirtió en cerdos a los compañeros de Ulises. Derrotada por el héroe, se unió a él y vivieron juntos largo tiempo.

Clitemnestra. Hija de Zeus y Leda, y hermana de Helena. Esposa de Agamenón, al que engañó con Egisto y asesinó a su regreso de Troya.

Coto. Uno de los Hecatonquiros.

Cratos. Hijo de Éstige. Personifica el poder real.

Creonte. Hermano de Yocasta. Afianzó la monarquía en Tebas, después de la muerte de Layo y antes de la llegada de Edipo.

Crisipo. Hijo de Pélope, rey de Corinto. Layo, huésped de su padre, se prendó de él y lo secuestró y forzó. Se suicidó a causa de la vergüenza.

Cronos. El menor de los Titanes, primer soberano del mundo.

Ctonio. Uno de los Espartoi.

Dánae. Hija de Acrisio y madre de Perseo por obra de Zeus, que se le unió en la cámara subterránea donde su padre la había recluido.

Deífobo. Hijo de Príamo y Hécuba, y hermano de Héctor. Intervino en las negociaciones entre griegos y troyanos. Muerto por Menelao en la toma de la ciudad.

Dictis. Hermano de Polidectes, rey de Sérifos. Acogió y protegió a Dánae y Perseo al ser expulsados de Argos por Acrisio, su padre y abuelo, respectivamente.

Dioniso. Dios de la viña, el vino y el delirio místico. Hijo de Zeus y Sémele. Regresó a Tebas, su ciudad natal, para implantar allí su culto.

Dioscuros. Cástor y Pólux, hijos gemelos de Zeus y Leda, esposa de Tindáreo. Eran hermanos de Helena y Clitemnestra.

Edipo. Hijo de Layo y Yocasta. Abandonado nada más nacer porque un oráculo predijo que mataría a su padre y se acostaría con su madre, lo que hizo inconscientemente.

Egisto. Hijo de Tiestes. Sedujo a Clitemnestra, esposa de Agamenón, y, con su ayuda, mató a éste cuando volvió de Troya.

Eneas. Hijo de Anquises y Afrodita. Combatió al lado de los troyanos. A la caída de la ciudad, consiguió escapar junto con su padre, ya anciano, que murió antes de llegar a la Italia meridional, donde se estableció.

Eolo. Dios de los vientos. Concedió hospitalidad a Ulises

y le dio un odre que contenía todos los vientos, para permitirle viajar en dirección a Ítaca.

Eos. Diosa de la aurora. Enamorada de Titono, consiguió de Zeus que concediera a aquél la inmortalidad.

Epimeteo. Hijo de Jápeto y Clímene, y hermano de Prometeo, de quien era la antítesis, pues en vez de adelantarse a las cosas no las entendía hasta que habían ocurrido y no tenían remedio. Aceptó que le regalaran a Pandora y se casó con ella, con lo que trajo la desgracia a la humanidad.

Equidna. Monstruo con cuerpo de mujer y cola de serpiente en lugar de piernas. De su unión con Tifón nacieron numerosos monstruos.

Equión. Uno de los Espartoi, esposo de Ágave y padre de Penteo.

Érebo. Hijo del Caos. Personifica las tinieblas infernales.

Erifila. Esposa de Anfiarao. Polinices, al ofrecerle el collar de Harmonía, consiguió de ella que se pronunciara a favor de la guerra contra Tebas, donde reinaba Etéocles, hermano de aquél, que lo había desterrado.

Erinias. Diosas de carácter violento y vengativo nacidas de las gotas de sangre de Urano que cayeron al suelo cuando lo castraron.

Eros. Dios del amor. Antiguamente era una divinidad primordial, tan vieja como el mundo, pero con el tiempo pasó a ser un hijo de Afrodita que gobernaba el cortejo amoroso y la unión sexual.

Escila. Monstruo marino que acechaba y devoraba a la tripulación de las naves que se ponían a su alcance. Se ocultaba enfrente de Caribdis.

Esfinge. Monstruo femenino, con cabeza y pechos de mujer, cuerpo de león y alas. Mataba a los que no podían resolver el enigma que les proponía cuya solución acertó Edipo.

Espartoi. Literalmente, «hombres sembrados». Cadmo, tras matar al dragón que vivía en el sitio donde se alzaría la ciudad de Tebas, por consejo de Atenea sembró sus dientes en el suelo. De ellos salieron otros tantos hombres armados que lucharon entre sí hasta que sólo quedaron cinco: Ctonio, Udeo, Peloro, Hiperenor y Equión. Ayudaron a Cadmo a construir la ciudadela de Tebas.

Estérope. Uno de los Cíclopes.

Éstige. Hija mayor de Océano. Era un río infernal cuyas aguas tenían poderes mágicos.

Etéocles. Hijo de Edipo, y hermano de Polinices, su rival, con el que se negó a compartir el reino de Tebas después de la marcha de su padre.

Éter. Hijo de la Noche. Personifica la luz celestial pura y constante.

Eumeo. Porquerizo de Ulises, al que permaneció fiel.

Euriclea. Nodriza de Ulises, una de las primeras personas que lo reconocieron al volver a Ítaca, pues al lavarle los pies, vio la cicatriz que tenía en la pierna.

Euríloco. Compañero y cuñado de Ulises. Sus iniciativas y sus consejos no siempre fueron acertados.

Europa. Hija de Agenor, rey de Tiro y Sidón. Raptada por Zeus, metamorfoseado en toro, y transportada a Creta.

Feacios. Pueblo de navegantes. Cuando Ulises llegó al final de su viaje, le hicieron pasar del mundo del más allá al mundo humano y lo dejaron dormido sobre una de las playas de Ítaca.

Fénix. Uno de los hijos de Agenor. Salió con sus hermanos en busca de Europa, raptada por Zeus.

Filecio. Pastor encargado de cuidar los rebaños de bueyes de Ulises, que permaneció fiel a su amo.

Forcis. Hijo de Gea y Ponto. De su unión con Ceto nacieron las Grayas.

Gea. La Tierra en cuanto divinidad.

Gigantes. Seres monstruosos nacidos de las gotas de sangre de Urano caídas sobre la tierra cuando lo castraron. Personifican la guerra y los combates.

Giges. Uno de los Hecatonquiros.

Gorgonas. Seres monstruosos cuya mirada causaba la muerte. Eran tres: Esteno, Euríale y Medusa. Esta última era la única mortal, y Perseo le cortó la cabeza.

Grayas. Seres monstruosos que guardaban el camino que llevaba a la morada de las Gorgonas. Tenían entre las tres un solo diente y un solo ojo, que compartían por turnos. Perseo les arrebató ese ojo, por lo que pudo pasar ante ellas sin ser visto y atacar a las Gorgonas.

Hades. Dios de los muertos, reinaba sobre el mundo subterráneo de las tinieblas. Uno de los Olímpicos, era hijo de Cronos y Rea.

Harmonía. Hija de Ares y Afrodita, y esposa de Cadmo.

Harpías. Monstruos con cuerpo de pájaro y cabeza de mujer. Raptaban a niños y se llevaban las almas de los difuntos.

Hécate. Dios benevolente y benefactora de los hermanos. Descendía de los Titanes, por lo que era independiente de los Olímpicos, a pesar de lo cual Zeus la honró sobremanera.

Hecatonquiros. Hijos de Urano y Gea. Sus nombres eran Coto, Briareo y Giges. Eran gigantes de cincuenta cabezas y cien brazos, invencibles por su fuerza.

Hécuba. Esposa de Príamo, rey de Troya, y madre de Héctor y Paris.

Hefesto. Dios del fuego, los metales y la naturaleza, hijo de Zeus y Hera.

Helios. El Sol en cuanto divinidad.

Hémera. Hija de Nix, la Noche. Personifica la luz diurna.

Hera. Diosa protectora de las mujeres casadas, esposa de Zeus.

Heracles. El héroe por antonomasia de la mitología clásica, famoso por los doce trabajos que emprendió. Sus padres humanos eran Anfitrión, oficialmente, y Alcmene, descendientes de Perseo. Su verdadero progenitor era Zeus.

Hermes. Hijo de Zeus y la Ninfa Maya, este joven dios, mensajero de los Olímpicos, va ligado al movimiento, los contactos, las transacciones, los viajes y el comercio. Unía la tierra y el cielo, y a los vivos con los muertos.

Hesíodo. Poeta beocio, autor de la *Teogonía* y *Los trabajos y los días.*

Hestia. Diosa del hogar, hija de Cronos. Fue el último de sus hijos que éste engulló, y el primero que apareció cuando se vio obligado a regurgitarlos.

Hímero. Genio, personificación del deseo amoroso.

Hiperenor. Uno de los Espartoi.

Hipno. Personificación del sueño. Hijo de la Noche y Erebo, y hermano de Tánato, la Muerte.

Hipodamía. Hija de Enómao, rey de Élide. Su padre no quería casarla, y cada vez que tenía un pretendiente, lo retaba a que lo venciera en una carrera de carros. Como el rey hacía trampa, siempre ganaba, y le cortaba la cabeza al pretendiente derrotado. Pélope fue más astuto que Enómao.

Homero. Autor de la *Ilíada* y la *Odisea.*

Horas. Diosas de las estaciones, cuya sucesión regulaban, hijas de Zeus y Temis, y hermanas de las Moiras. Eran tres: Eunomia, Dice y Eirene.

Ida. Hermano de Linceo. Eran primos de los Dioscuros, contra los cuales combatieron. Durante ese enfrentamiento, Ida mató a Cástor e hirió a Pólux. Zeus, para ayudar a sus hijos, lo fulminó.

Idomeneo. Jefe de las tropas cretenses en la guerra de

Troya. Figuró entre los pretendientes a la mano de Helena.

Ino. Hija de Cadmo y Harmonía, y hermana de Dioniso. Se casó con Atamante y lo convenció para que acogieran al pequeño Dioniso. Hera, celosa, los volvió locos. Ino se arrojó al agua y se convirtió en la Nereida Leucótea.

Iro. Mendigo que pedía limosna a la puerta del palacio real de Ítaca. Fue castigado por Ulises porque pretendió impedirle el acceso al recinto.

Ísmaro. Ciudad de Tracia, en el país de los Cicones. Ulises se apoderó de ella de vuelta a Ítaca, pero fue expulsado de allí por los campesinos de los alrededores.

Ismene. Hija de Edipo y hermana de Antígona.

Janto. Caballo de Aquiles, inmortal y capaz de hablar.

Jápeto. Uno de los Titanes, padre de Prometeo.

Labdácidas. Descendientes de Lábdaco, sobre quienes recayó la maldición de Pélope contra Layo.

Lábdaco. Nieto de Cadmo y, por su madre, del Espartoi Ctonio. Padre de Layo y abuelo de Edipo.

Laertes. Padre de Ulises.

Layo. Hijo de Lábdaco, padre de Edipo y esposo de Yocasta. Reinó en Tebas. Muerto por su hijo, al que no conocía, pues lo había abandonado al nacer para escapar de la maldición de Pélope por haber raptado y forzado a su hijo Crisipo.

Leda. Hija de Testio, rey de Etolia, y esposa de Tindáreo. Zeus se unió a ella en forma de cisne.

Lestrigones. Gigantes antropófagos.

Leucótea. Nombre dado a Ino después de su transformación en divinidad benefactora, protectora de los marinos durante la tempestad.

Lico. Hermano de Nicteo e hijo del Espartoi Ctonio.

Licurgo. Rey de Tracia. Persiguió a Dioniso, que se vio obligado a arrojarse al mar para escapar de él.

Limo. Personificación del hambre.

Linceo. Hermano de Ida. Célebre por su penetrante visión. Muerto por Pólux al enfrentarse con su hermano a los Dioscuros.

Lotófagos. Pueblo que comía lotos, alimento que provocaba la pérdida de la memoria.

Marón. Sacerdote de Apolo en Ísmaro. Ulises le perdonó la vida cuando destruyó esa ciudad porque le ofreció como rescate doce ánforas de un vino maravilloso.

Mecone. Llanura próxima a Corinto, muy fértil.

Medea. Hija de Eetes, rey de Cólquide, nieta del Sol, sobrina de Circe y hechicera, al igual que ésta.

Medusa. Una de las Gorgonas, la única mortal. Perseo le cortó la cabeza.

Melíades. Ninfas de los fresnos, personificación del espíritu belicoso. Nacieron de las gotas de sangre vertidas por Urano cuando fue castrado.

Menelao. Hermano de Agamenón y esposo de Helena.

Metis. Primera esposa de Zeus y madre de Atenea. Personifica la inteligencia astuta.

Minos. Rey de Creta. Juez de los Infiernos.

Moiras. Personificación del destino humano. Eran tres: Átropo, Cloto y Láquesis.

Musas. Cantantes divinas, hijas de Zeus y Mnemósine, la Memoria. Eran nueve: Calíope, Clío, Polimmia, Euterpe, Terpsícore, Erato, Melpómene, Talía y Urania.

Nausícaa. Hija de Alcínoo, rey de los feacios, y Arete. Encontró a Ulises, le aconsejó, le guió para que le recibieran como huésped en casa de sus padres y se enamoró de él.

Némesis. Diosa de la venganza, hija de Nix, la Noche. Tomó forma de oca para huir de Zeus, enamorado de

ella, pero éste se convirtió en cisne y la forzó. Más tarde puso un huevo que recibió Leda como regalo.

Nereidas. Hijas de Nereo, dios del mar, y Dóride, hija de Océano. Su número era de cincuenta. Vivían en el palacio de su padre, en el fondo de las aguas, pero aparecían de vez en cuando jugando entre las olas.

Nereo. Hijo de Gea y Ponto. De él nació Helena. Llamado el Anciano del Mar. Con Dóride, una de las hijas de Océano, engendró a las Nereidas.

Néstor. El más viejo de los combatientes griegos en la guerra de Troya. Dio muestras de una sabiduría elocuente y evocó a menudo, con nostalgia, sus hazañas de otros tiempos.

Nicteis. Hija de Ctonio, uno de los Espartoi, esposa de Polidoro y madre de Lábdaco.

Nicteo. Hijo de Ctonio, uno de los Espartoi, y hermano de Lico.

Ninfas. Diosas jóvenes, hijas de Zeus, que animaban las fuentes, los ríos, los bosques y los campos.

Nix. Personificación de la noche, hija de Caos.

Noto. Viento del sur, caliente y húmedo.

Océano. Uno de los Titanes. Río circular cuyo curso limitaba el mundo conocido.

Olímpicos. Grupo de doce grandes dioses que residían en el Olimpo, desde donde gobernaban el universo. Eran Zeus, Hera, Poseidón, Deméter, Hestia, Atenea, Apolo, Artemisa, Hermes, Ares, Afrodita y Hefesto.

Olimpo. Montaña en cuya cima residían los Olímpicos.

Otris. Montaña donde se reunieron los Titanes para ir a enfrentarse a los Olímpicos.

Pan. Dios de los pastores y los rebaños, hijo de Hermes, al que ayudó a recuperar los tendones de Zeus, escondidos por Tifón.

Pandora. La primera mujer, ofrecida por los Olímpicos a

Epimeteo, que aceptó el regalo a pesar de la advertencia de su hermano Prometeo de que ello acarrearía la desgracia de la humanidad.

Paris. Hijo menor de Príamo, rey de Troya, y Hécuba, llamado también Alejandro. Abandonado nada más nacer porque un oráculo presagió que resultaría funesto para Troya, más tarde fue reconocido por sus padres. Raptó a Helena y se casó con ella.

Pegaso. Caballo divino que salió del cuello cercenado de Medusa y voló hasta el Olimpo. Transportaba el rayo de Zeus.

Peleo. Rey de Ptía, esposo de Tetis y padre de Aquiles.

Pelión. Monte de Tesalia donde se celebraron las bodas de Peleo y Tetis y donde Quirón se encargó de la educación heroica de Aquiles.

Pélope. Hijo de Tántalo, esposo de Hipodamía y padre de Crisipo, que se suicidó tras ser raptado y forzado por Layo. Pélope maldijo a los Labdácidas como venganza.

Peloro. Uno de los Espartoi.

Penélope. Esposa de Ulises y madre de Telémaco. A pesar de la insistencia de sus arrogantes pretendientes, no quiso casarse y esperó el regreso de Ulises.

Penteo. Nieto de Cadmo por su madre, Ágave, e hijo de Equión, uno de los Espartoi. Se enfrentó a Dioniso cuando el dios volvió a Tebas.

Peribea. Esposa de Pólibo, rey de Corinto. Ambos acogieron a Edipo, abandonado por sus padres, como si fuera su propio hijo.

Perseo. Hijo de Zeus y Dánae. Arrojado al mar en un cofre junto a su madre por su abuelo Acrisio, pues un oráculo había predicho que el niño sería la causa de su muerte, el oleaje los llevó a la isla de Sérifos, cuyo tirano exigió de él que le proporcionase la cabeza de la Medusa.

Polibo. Rey de Corinto, padre putativo de Edipo.

Polidectes. Rey de Sérifos. Enamorado de Dánae, exigió de Perseo que le trajera la cabeza de la Medusa a fin de alejarlo de ella.

Polidoro. Hijo de Cadmo y Harmonía. Esposo de Nicteis, hija de Ctonio, uno de los Espartoi, y padre de Lábdaco.

Polifemo. Cíclope, hijo de Poseidón. Burlado y cegado por Ulises, se vengó lanzando contra el héroe una eficaz maldición.

Polinices. Hijo de Edipo y hermano de Etéocles. La rivalidad entre ellos llevó a su enfrentamiento y a la muerte de ambos.

Pólux. Uno de los Dioscuros. Especialista en el pugilato. Nacido inmortal, decidió compartir con su hermano su inmortalidad.

Ponto. Personificación masculina del mar.

Poseidón. Uno de los Olímpicos, hermano de Zeus. En el reparto del mundo le correspondió el mar.

Preto. Hermano gemelo y rival de Acrisio. Reinó en Tirinto.

Príamo. Rey de Troya, esposo de Hécuba y padre de Héctor y Paris.

Prometeo. Hijo de Jápeto. Benefactor de los hombres, a los que entregó el fuego, contraviniendo las órdenes de Zeus.

Proteo. Divinidad marina, dotada del poder de metamorfosearse y el don de la profecía.

Quimera. Monstruo, mezcla de cabra, león y serpiente, que despedía fuego por la boca. Engendrada por Tifón y Equidna.

Quirón. El más célebre, juicioso y sabio de los centauros. Vivía en el Pelión y fue educador de héroes, entre otros, de Aquiles.

Radamantis. Hijo de Zeus y Europa y hermano de Minos, soberano de Creta. Debido a su sabiduría, fue el encargado de juzgar a los muertos en el Hades.

Rea. Titánide, hija de Urano y Gea, hermana y esposa de Cronos.

Sátiros. Monstruos con torso humano y el resto del cuerpo de caballo o de macho cabrío. Tenían un gran miembro viril, siempre en erección. Formaban parte del cortejo de Dioniso.

Sémele. Hija de Cadmo y Harmonía. Amada por Zeus, fue fulminada por el resplandor de su divino amante, al que quiso ver en toda su gloria, a pesar de sus protestas, cuando llevaba en su seno a Dioniso.

Talos. Guardián de Creta. Era un autómata de cuerpo metálico.

Tártaro. Mundo subterráneo, tenebroso, donde eran arrojados los dioses vencidos y los humanos muertos.

Taso. Hijo de Agenor y hermano de Cadmo.

Telefasa. Esposa de Agenor, madre de Cadmo y de sus hermanos, así como de Europa, a la búsqueda de la cual salió en compañía de sus hijos.

Telémaco. Hijo de Ulises y Penélope.

Teseo. Héroe del Ática y rey de Atenas. Su madre era Etra; su padre putativo, Egeo, y su verdadero padre, Poseidón.

Testio. Padre de Leda.

Tetis. Una de las Nereidas, esposa de Peleo y madre de Aquiles.

Tifón. Monstruo, hijo de Gea y Tártaro, que se enfrentó a Zeus y fue vencido por éste.

Tindáreo. Padre de los Dioscuros, así como de Helena y Clitemnestra.

Tiresias. Adivino inspirado por Apolo. Cuando Edipo volvió a su ciudad natal, fue el único que lo recono-

ció, y se enfrentó a él al denunciar los sacrilegios que había cometido sin saberlo.

Titán. Cada uno de los hijos de Urano y Gea. Dioses de la primera generación, lucharon contra los Olímpicos por la soberanía del mundo.

Titono. Hermano de Príamo. Eos se enamoró de él, lo raptó y obtuvo de Zeus que le concediera la inmortalidad.

Udeo. Uno de los cinco Espartoi.

Ulises. Rey de Ítaca.

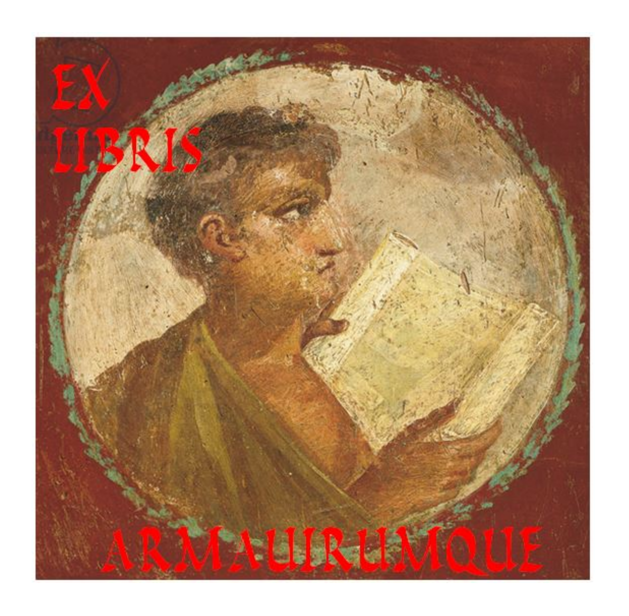
Urano. Personificación del ciclo como elemento fecundo.

Yocasta. Esposa de Layo y madre de Edipo, con el que se casó sin saber que era su hijo.

Zeto. Hijo de Zeus y Antíope. Con su hermano Anfión mató a Lico para vengar a su madre, víctima de los malos tratos de aquél y su mujer, después de lo cual se instaló en el trono de Tebas.

Zeus. Uno de los Olímpicos, soberano de los dioses, vencedor de los Titanes y los monstruos que amenazaban el orden cósmico instituido por él como señor del universo.

ÍNDICE


EX
LIBRIS
ARMAUIRUMQUE